DVD

TYLKO 6,40 ZŁ

2 PEŁNE WERSJE GIER!
- GHOST RECON PL
- ARX FATALIS

Mistrzostwa Świata **FIFA 2006**
Czy nowa piłka nożna EA zasługuje na puchar?

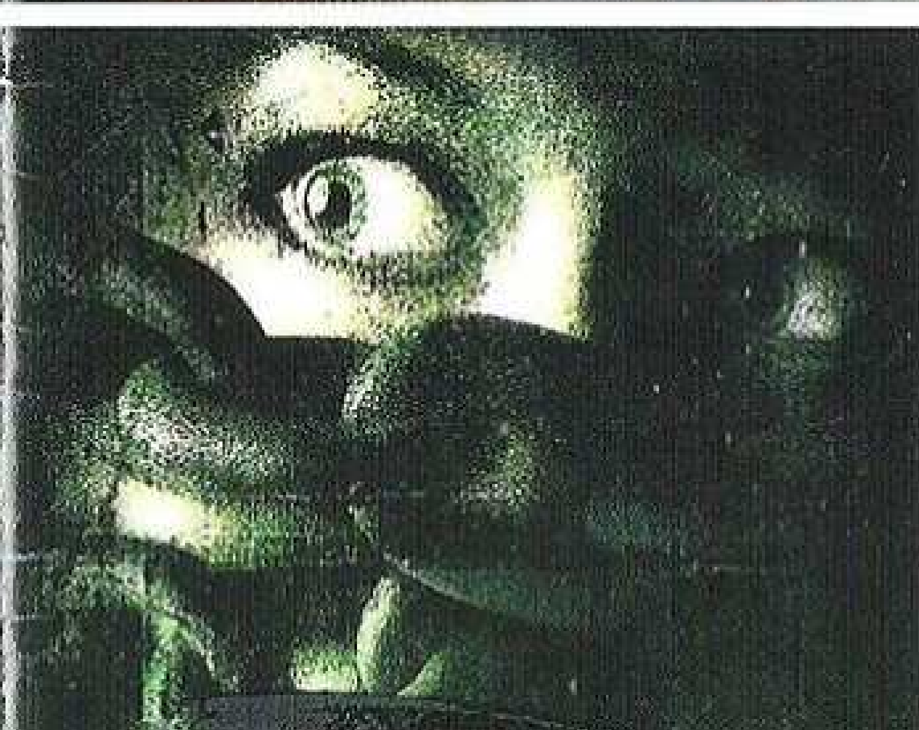
CLICK!

Cena 6,40

Mutacja 1 Nr 06/2006 Cena 6,40 zł (w tym 7% VAT)



To nie kryzys, a rewolucja! Twórcy Far Cry szykują prawdziwą bombę!



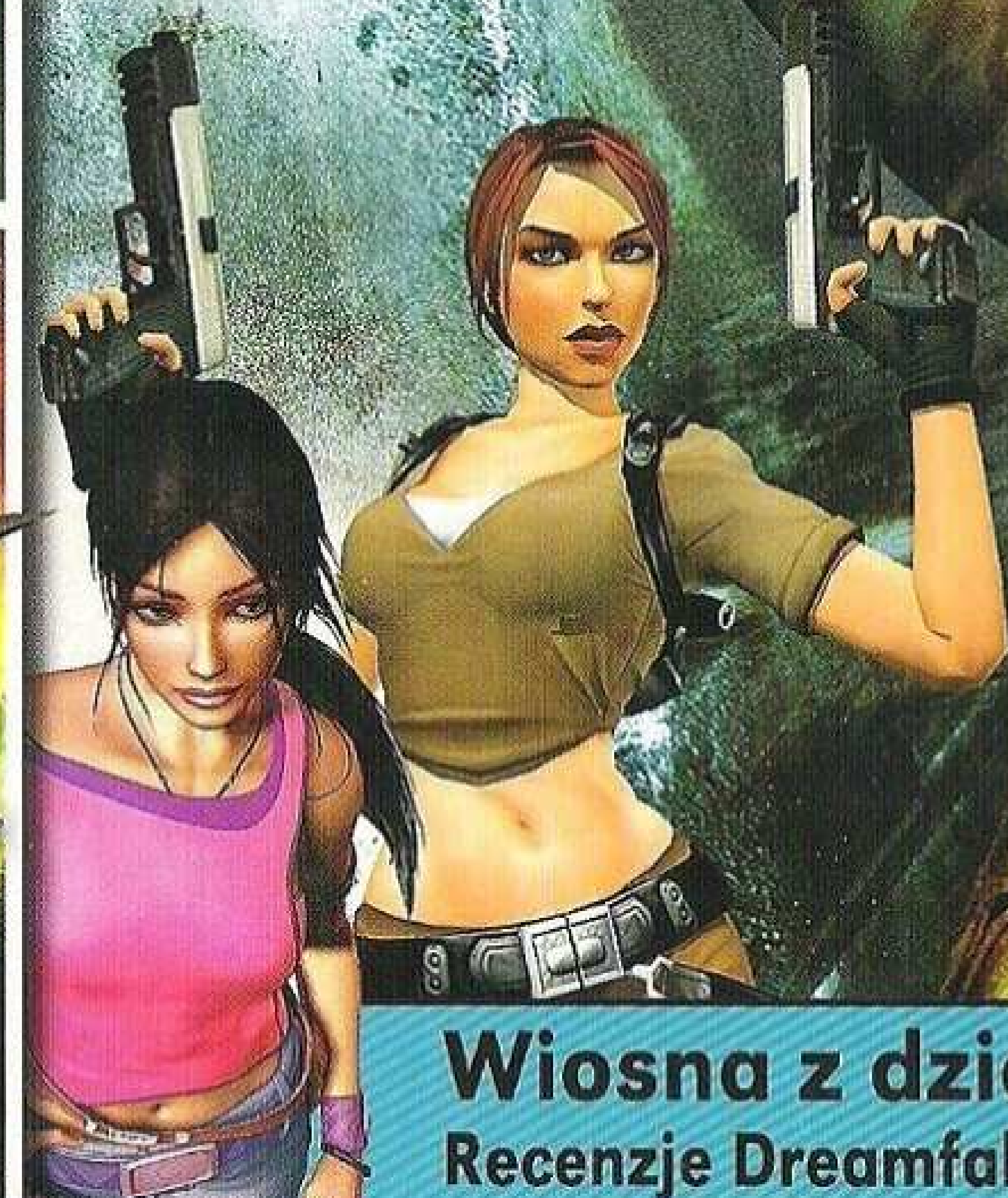
Ekipa od F.E.A.R. znowu straszy. Zobacz, czy równie skutecznie. Bu!



Czary? Nie! Kontynuacja kultowej strategii to naprawdę mocna pozycja.

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

Pierwszy taktyczny FPS nowej generacji?



Wiosna z dziewczynami!
Recenzje Dreamfall i Tomb Raider: Legend

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



w numerze 06/2006

DZIAŁY STAŁE

Spis treści 04
Co na CD/DVD? 06
Listy 64
Ostatnia strona 66

ZAPOWIEDZI

Halo 2 08
Crysis 10
Dungeon Runners 12
Europa Universalis III 14
World in Conflict 15
Sword of the Stars 16
Broken Sword: Angel of Death 17
Seven Kingdoms: Conquest 18
Newsy 22

TEMAT NUMERU

Ghost Recon: Advanced Warfighter 26
Świetny taktyczny shooter, który oprawą graficzną i klimatem przewyższa wszystkich konkurentów. Gdyby tylko nie trzeba było ratować w nim prezydenta USA...

RECENZJE

Mistrzostwa Świata FIFA 2006 30
Evolution GT 32
Ankh 34
Tomb Raider: Legend 36
Lara Croft powraca, a my znów podkochujemy się w niej jak pryszczaci gimnazjaliści w nauczycielce angielskiego.
Full Spectrum Warriors: Ten Hammers 38
Condemned 40
Twórcy F.E.A.R. stworzyli mroczny, trzymający w napięciu dreszczowiec. Czy strach ma wielkie spluwy? Sprawdź w naszej recenzji.
Championship Manager 2006 42
Spellforce 2: Czas Mrocznych Wojen 44
Kultowa gra RTS/RPG doczekała się kontynuacji – jeszcze lepszej niż oryginał! Nadchodzi czas Mrocznych Wojen...
Dreamfall 46
Auto Assault 48
Etrom: The Astral Essence 50
Billy Hatcher & The Giant Egg 51
L.A. Rush 52

ZAPOWIEDZI

Crysis s. 10

TEMAT NUMERU

Ghost Recon: Advanced Warfighter s. 26

RECENZJE

Tomb Raider: Legend s. 38

PORADNIK

Tipsy 54
Star Wars: Empire at War 55
Ciemna Strona Mocy kusi potęgą? Rebeliancki motłoch sabotuje działania Imperium? Jest na to sposób – nasz poradnik!

NIE TYLKO GRY

Siódemka dla wszystkich 58
GeForce 7600 GT to najnowsza propozycja firmy NVIDIA, karta graficzna opracowana przede wszystkim z myślą o graczach. Warto w nią zainwestować?
Sprzęt – testy i nowinki 60

Witaj, laleczko!

Tytuł słynnej powieści kryminalnej Raymonda Chandlera przerabiamy w tym wstępniaku nie bez powodu. Lara Croft, niegdyś najgorętsza panna w branży gier komputerowych, o której potem przez długi czas mówiło się tylko źle, znów nadchodzi – po gruntownym liftingu – i to w wielkim stylu. Dawno nie było serii, która wróciłaby na rynek odsłoną równie udaną jak **Tomb Raider: Legend**. Dlatego z dużą frajdą witamy ponownie Larę Croft.

Nowa gra z piękną panią archeolog nie jest jednak naszym tematem numeru. Ten zaszczyt spotkał grę **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, taktycznego shootera nowej generacji, który zainteresować nie tylko fanów tego gatunku. Również miłośnicy tradycyjnych FPS-ów powinni zagrać w ten tytuł – buduje klimat, który w każdej sekundzie trzyma w napięciu. Miłośnicy militariów powinni też zajrzeć na stronę 38, gdzie recenzujemy **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**. Kupując te dwie gry, można zamienić domowego PeCeta w symulator współczesnego pola walki – bardzo realistyczny, bo wykorzystujący rzeczywiste doświadczenia sił zbrojnych.

Inne tytuły recenzowane w tym numerze Clicka to: **Spellforce 2**, długo oczekiwana hybryda strategii i RPG-a, jeszcze świeżutkie (choć pełne trupów) **Condemned** oraz wydaną z okazji niemieckiego mundialu okolicznościową wersję piłki nożnej Electronic Arts – **Mistrzostwa Świata FIFA 2006**. Miłośnicy przygodówek znajdą też u nas recenzję **Dreamfall** – drugiej części kultowej The Longest Journey.

To tyle w wydaniu 06/2006. Szybko zabierajcie się do lektury, bo za niecały miesiąc trafi do sprzedaży kolejny numer Clicka. Numer jedyny w swoim rodzaju. Dlaczego? Hmm... Do zobaczenia za miesiąc!

Redakcja


Hej! To znowu ja!

Następny Click w sprzedaży już 6 czerwca!

A w nim na pewno*:
- naprawdę nieoczekiwana niespodzianka,
- obszerna relacja z targów E3,
- recenzje m.in. Heroes of Might & Magic V, Desperados 2: Cooper's Revenge, City Life i wielu innych oraz sporo ciekawostek!

*na pewno – chociaż, kurczę, lato za pasem, dziewczyny odsłaniają nogi...

KONKURSY

Gadżety z filmu X-Men III 06
Gry Tomb Raider: Legend 11
Gry FSW: Ten Hammers 25
Gry Heroes of Might & Magic V 59
Mysz Manta Pacific 61
Zestaw Pro Gamer Command Unit 63
Drukarka Epson 65


Małe zabawki dla dużych chłopców – na s. 06.

Arx Fatalis

PEŁNA WERSJA

Nie tak dawno pisaliśmy w Clicku o Dark Messiah of Might & Magic, nowatorskiej grze RPG, która w prasie branżowej zyskała przydomek „Half-Life fantasy". Tytuł ten przygotowuje francuski zespół Arkane Studios, który wcześniej wypuścił nasze „danie główne" – grę Arx Fatalis.

To erpeg, który kryje w sobie dużo więcej tajemnic, niż widać na pierwszy rzut oka. Po pierwsze, jest swego rodzaju hołdem złożonym klasycznej serii Ultima Underworld – w podobny sposób konstruuje fabułę, labirynty, niemal identycznie się w niej steruje. Po drugie, to gra wyposażona w bardzo oryginalny system magii, w którym czaruje się, wykonując ręką gesty magicznych zaklęć (podobnie jak w grze Black & White). Po trzecie, wiele sytuacji można tu rozwiązać na co najmniej kilka sposobów – jest to więc jedna z pierwszych gier RPG, która ma prawdziwie nieliniową fabułę.

Fani gatunku docenili Arx Fatalis – mimo słabej promocji gra sprzedała się całkiem dobrze, a jej **średnia ocen w magazynach i serwisach branżowych osiągnęła 80%!**

Polska instrukcja do gry znajduje się na płycie w pliku **instrukcja.pdf**

Ghost Recon PL

PEŁNA WERSJA

Do władzy w Rosji dochodzą nacjonalistyczni politycy, którzy pragną odbudować Żelazną Kurtynę. To prowadzi do konfliktu z NATO, które stanowczo sprzeciwia się takim planom. **Do akcji wkracza elitarny oddział Duchów**, doskonale wyszkolonych żołnierzy, wyposażonych w najnowocześniejszy sprzęt, których zadaniem jest dyskretne rozwiązanie problemu. **Ty przejmujesz nad nimi dowodzenie!**

Ghost Recon to taktyczny shooter rozgrywany w całkowicie trójwymiarowym środowisku, przygotowany przez zespół odpowiedzialny za słynną serię Rainbow Six. Gra oparta jest na historii wymyślonej przez Toma Clancy'ego, znanego autora politycznych thrillerów, dzięki czemu Ghost Recon od pierwszej do ostatniej misji trzyma w napięciu. Tego tytułu nie trzeba zresztą szczególnie reklamować – to marka znana już wśród graczy, czego najlepszym dowodem jest premiera najnowszej części serii Ghost Recon, opatrzonej podtytułem Advanced Warfighter.





Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

Sprawdź koniecznie!

Dreamfall

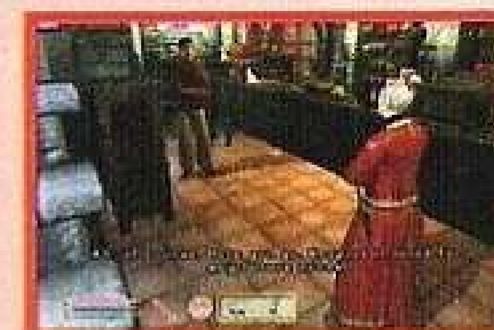




Polskie kwestie dialogowe z gry **Dreamfall**. W główne role wcielili się Edyta Olszówka, Agnieszka Grochowska i Jarek Boberek.

The Elder Scrolls IV: Oblivion – łatki

Zestaw modów do gry **Oblivion** – zmieniają jej wygląd i niektóre mechanizmy rozgrywki. Najważniejszy z nich to BTmod, znacznie zwiększający grywalność.





Heroes of Might & Magic V (tylko wersja DVD)

Tej gry nie trzeba chyba nikomu przedstawiać – demo strategii, na którą fani serii czekają od kilkunastu miesięcy. Już za miesiąc recenzja w Clicku!



Do zobaczenia za miesiąc!

Zawartość płyt CLICK! 06/2006

CD1
- **Pełna wersja:** Arx Fatalis
- **Wersja demo:** Air Conflicts
- **Dodatki:** Łatki do Obliviona

CD2
- **Pełna wersja:** Ghost Recon
- **Wersja demo:** Barrow Hill
- **Tapety:** Auto Assault, Billy Hatcher and the Giant Egg, Dungeon Runners, Seven Kingdoms: Conquest, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, War on Terror

DVD
- **Pełne wersje:** Arx Fatalis, Ghost Recon PL
- **Wersje demo:** Air Conflicts, Barrow Hill, Condemned, Desperados 2: Cooper's Revenge, Heroes of Might & Magic V, Rise & Fall: Civilizations at War, Rise of Nations: Rise of Legends, Tomb Raider: Legend
- **Tapety:** Auto Assault, Billy Hatcher and the Giant Egg, Dungeon Runners, Seven Kingdoms: Conquest, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, War on Terror
- **Dodatki:** Łatki do Obliviona

7164 konkurs SMS – X-men

Do wygrania:
- **3 zestawy Wolverine**
- **3 figurki z serii X-treme**
- **5 figurek bohaterów**









Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się grupa superbohaterów, w której znajduje się Wolverine?

A. X-Files
B. X-Men
C. X-Roy

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MN.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **6 czerwca 2006 r.**


Tak mógłby wyglądać Serious Sam 2...


Kosi-kosi łapki?


Nie reguluj papieru, ta gra naprawdę tak wygląda!

HALO 2

Microsoft dwoi się i troi, żeby zyskać monopol wszędzie, gdzie jest na to szansa. Później pewnie będzie chciał zapanować nad światem. Ktoś go musi powstrzymać!

Nie wszyscy będą mogli ujrzeć nieprzeniknione oblicze Master Chiefa.

No... Pewnie tak, ale na graczy nie ma co tu liczyć, cała więc nadzieja w sądach i urzędach antymonopolowych. Jak tu bowiem bojkotować firmę, która maczała palce w Fable, Dungeon Siege, Rise of Nations czy wreszcie Halo? W praktyce jednak szybko okaże się, czy rzeczywiście PeCetowcy bardzo są do tych tytułów przywiązani.

Wszystko to przez jeden fakt: **najnowsza część największego xboxowego hitu, Halo 2, uruchomi się tylko na systemie Windows Vista**, którego premierę Microsoft zapowiada (po kilku obsunięciach) na początek przyszłego roku. Tłumaczy to tym, że gra będzie wymagała DirectX 10 – ponoć zrobionego całkowicie od początku specjalnie po to, by gry na PC działały znacznie szybciej i stabilniej. Podejrzewam jednak, że **Microsoft liczy tu na magię tytułu, który przez posiadaczy Xboxa jest wręcz wielbiony, a średnia jego ocen wynosi około 95%.** Tyle że tym razem firma Billa Gatesa może się przeliczyć.

Pierwsza część Halo na PC została bowiem przyjęta dość chłodno. Owszem, był to całkiem przyzwoity FPS, ale nie wzbudził emocji większych niż dziesiątki innych, które się w owym czasie pojawiały. **Halo 2 będzie oczywiście grą dużo lepszą: znacznie większą, piękniejszą, dającą możliwość sterowania jeszcze wspanialszymi pojazdami** (ciekawe, czy wciąż skręcać będziemy myszką...), z możliwością gry w co-op i wielotrybowym multi... Ale sorry – na komputerach graliśmy już w Half-Life'a 2, cykl Quake'ów, F.E.A.R.-a... Czy Halo 2 naprawdę może nas czymś zaskoczyć?

Główne „ficzery" na pewno nie sprawią, że od razu zaczniesz zbierać kasę na upgrade kompa i systemu operacyjnego. Autorzy zapowiadają, że w stosunku do wersji xboxowej (która jest już na rynku od półtora roku) wiele zostało poprawione, co prawdopodobnie oznacza jedynie, że na PC będziemy mieli przyjemność oglądać tekstury w dużo lepszej jakości niż konsolowcy. Sama gra dużo się nie zmieni, ale to akurat nie jest wada – **Halo 2 naprawdę jest znakomitym FPS-em... i to nie tylko jak na warunki konsolowe.**

Wujek Dobra Rada

Mam propozycję dla Microsoftu. Skoro tak bardzo liczy, że wydanie Halo 2 na PC wpłynie znacząco na sprzedaż ich nowego systemu operacyjnego, **niech doda tę grę do pakietu standardowego, zaraz obok Pasjansa i Sapera!**

Specjalnie dla PC zostaną dodane narzędzia do edycji i tworzenia poziomów do gry w multi, których nie było na Xboksie.

Przede wszystkim Bungie Software (pod egidą Microsoftu) chce nas zachwycić znakomitą inteligencją wrogów (atakujących z zaskoczenia i potrafiących czaić się w cieniu), mnogością różnego typu broni, możliwością korzystania z dwóch pukawek jednocześnie oraz – naturalnie – oszałamiającą oprawą. **Wersja PC będzie ponadto wydana razem z dodatkiem multiplayerowym, za który konsolowcy musieli zapłacić.** Specjalnie dla PeCetów zostaną dorzucone narzędzia do edycji i tworzenia poziomów do gry w multi.

Nie da się ukryć, że wypuszczenie Halo 2 tylko na Windows Vista jest zabiegiem czysto marketingowym. Gra, która jest obecna na Xboksie już od dłuższego czasu, to nie jest jakiś wielki rarytas, który nie uruchomiłby się bez najmniejszego problemu na dużo potężniejszych PeCetach, nawet wyposażonych w mniej zoptymalizowany pod kątem rozrywki system. Dziwna jest ta polityka Microsoftu – chce nam sprzedać odgrzewanego kotleta jako powód do kupienia nowego systemu, gdy w tym samym czasie na Xboxa 360 wypuści Halo 3. Ale bez obaw – i w tę grę również kiedyś pogramy. Pewnie znów w dwa lata po konsolowej premierze.

Autor: Che Collada

Halo 2

Producent:	Dystrybutor PL:
Bungie Software	CD Projekt

http://www.microsoft.com/games/halo/

Premiera: początek 2007?

Gatunek: FPS

+ drugo* najlepiej oceniana gra z Xboxa na PC!

– na PC będzie najwcześniej dwa lata po konsolowej premierze... • czemu tylko na Windows Vista?!

Na pewno czekalibyśmy na tę grę z większą niecierpliwością, gdyby nie to, że w wymaganiach widnieje Vista. Cóż, pożyjemy, zobaczymy...

* pierwszą, ze średnią ocen wyższą o 0,4%, była Halo: Combat Evolved

Crysis wywołuje rewolucje.

Crysis musi byc przebojem – bohater wygląda jak Master Chief z Halo, a przeciwnicy jak Obcy z „Aliens"...

Pilnuje wersji beta gry Crysis – każdy chciałby ją zobaczyć!

Generał Freeman wie, że chłopcy z jego klanu grają lepiej w CS-a, kiedy stoi za nimi ubrany w mundur galowy.

Wypad z kolegami na miasto? Nowy rower? Wakacje? Zapomnij! Już teraz zacznij oszczędzać na lepszy sprzęt. Dla Crysisa. Warto!

CRYSIS

Kiedy w 2004 roku na rynku pojawił się Far Cry, zaskoczył niemal wszystkich. Nieznane wcześniej niemieckie studio Crytek przygotowało gierę, która sprawiła, że odwlekana z miesiąca na miesiąc premiera Half-Life 2 przestała być aż tak gorącym tematem jak kilka tygodni wcześniej. Wydawać by się mogło, że Crysis nikogo już nie zaskoczy – wiadomo, że Crytek szykuje kolejnego „kozaka"; wiadomo, że będzie to FPS wyjątkowy. Może się jednak okazać, że nawet przygotowani na rewelację, damy się podejść nowej grze programistów z Coburga. Dlaczego? Crysis ma szansę zrewolucjonizować nie tylko gatunek FPS, ale i gry PC w ogóle.

Co takiego ma w sobie ten shooter, że warto już teraz szykować pod niego mocnego kompa? Pierwsze, co rzuca się w oczy, to oprawa graficzna, to, co dzieje się na ekranie. **Nie chodzi tu tylko o ładne obrazki, ale i to, jak Crysis wygląda w ruchu.** Tu liczą się nie tylko różnego rodzaju shadery-bajery, ale i poziom interakcji z otoczeniem i zastosowany w grze model fizyki (co ciekawe, Crysis nie będzie obsługiwał układu AGEIA). Bo z jednej strony dla każdego obiektu w grze obliczane jest cieniowanie (także to, jakie rzuca on sam na siebie), oświetlenie itd., ale i wpływ, jaki ma na niego powiew wiatru czy ruch gracza. **Na dodatek niemal wszystko można zniszczyć, również zgodnie z realistycznie odwzorowanymi zasadami fizyki.** Biorąc pod uwagę, że spory fragment gry rozgrywa się w gęstej dżungli, to naprawdę ogromne osiągnięcie programistów.

Tropikalna dżungla to nie jedyny rodzaj lokacji, w której toczyć się będzie akcja. Co prawda, tu się ona zaczyna, ale etapy rozgrywane w tropikalnym lesie to tylko wstęp do prawdziwej historii – a przy okazji „puszczenie oka" do tych, którzy grali w Far Cry. **Wydarzenia przedstawione w Crysis toczą się wokół asteroidu** (później okazuje się, że to statek kosmiczny Obcych), **który spada na niewielką wysepkę, o którą rywalizują USA i Korea Północna.** Azjaci jako pierwsi zabezpieczają miejsce katastrofy, ty więc wcielasz się w Jacka Dunna, komandosa, który wraz z kompanami ma za zadanie zbadać tajemnicę asteroidu. Kolejne akty historii będą toczyły się na amerykańskim lotniskowcu, w dżungli zamrożonej przez potężną broń Obcych, a wreszcie na statku kosmitów, gdzie dojdzie do ostatecznej konfrontacji i spektakularnego finału.

Każdy z tych dużych „rozdziałów" ma reprezentować nieco inny styl rozgrywki. W dżungli trzeba będzie wykorzystywać roślinność jako naturalną osłonę zapewniającą dyskrecję. Na lotniskowcu USS Ashcroft najważniejsza będzie brutalna walka z atakującymi Obcymi. Skuta lodem dżungla da okazję do zaobserwowania efektów działania zaawansowanego modelu fizyki – np. **uderzenie w dowolny zamrożony obiekt sprawi, że eksploduje on gradem zabójczych odłamków.** Statek kosmitów będzie pozbawiony grawitacji, będziesz więc musiał nauczyć się korzystać z odrzutowego plecaka i wymyślić nowe taktyki walki sprawdzające się w tak nietypowych warunkach.

Jack Dunn nie jest zwyczajnym komandosem, to prawdziwy żołnierz przyszłości. Wyposażono go w specjalny kombinezon, który – o ile ma źródło zasilania – może zwiększyć siłę, szybkość lub odporność bohatera. Przydaje się to podczas gry – gdy trzeba przebiec pod ostrzałem, doładowujesz szybkość, gdy trzeba podnieść kawał metalu przygniatający kompana, pakujesz siłę. Dokonywana na bieżąco modyfikacja możliwości bohatera to zresztą jeden z głównych elementów gry – można również zmieniać parametry broni (do każdej pukawki ma być kilkanaście różnych modułów, m.in. zwiększających szybkostrzelność, pojemność magazynka itd.), a także korzystać z kilku rodzajów amunicji. Jest nawet taka, która działa jak nadajnik pozwalający namierzyć wroga.

Opowiadając o Crysis, twórcy gry wiele miejsca poświęcają algorytmom sztucznej inteligencji. Już w Far Cry były one wyjątkowo udane, w Crysis mają być jeszcze bardziej rozwinięte. **Jednostki kierowane przez AI będą samodzielnie przemieszczać się po mapie, a na bohatera zareagują tylko wtedy, kiedy uda im się go usłyszeć, zobaczyć lub wyczuć.** Dotyczy to zarówno zwykłych koreańskich żołnierzy na początkowych poziomach gry, jak i kosmitów, którzy pojawią się później – w tym również gigantycznych maszyn bojowych Obcych.

Jednostki sterowane przez AI będą też ze sobą współpracować.

2 lata postępu





Choć **od premiery Far Cry minęły ledwie dwa lata**, skok jakościowy, jaki dokonał się w grafice komputerowej, był w tym czasie niesamowity. Wystarczy porównać te dwa screeny – ten po lewej pochodzi z Far Cry, po prawej z Crysis.



W walce z kosmitami trzeba będzie użyć ciężkiego sprzętu.



Niestety screeny zupełnie nie oddają tego, jak Crysis wygląda w ruchu.



Osłaniajcie mnie, idę do toalety!

Wideorealizm świata gry – określenie wymyślone przez ekipę Crytek – zbliży nas do rzeczywistości wirtualnej.

Żołnierze odpowiednio zareagują na okrzyk swojego kompana, np. rzucą mu się na pomoc – jeśli tylko go usłyszą (będzie to realistycznie obliczone). Skrypty ograniczono do minimum, a cała gra ma być bardzo nieliniowa – do tego stopnia, że nawet śmierć ważnej postaci niezależnej nie będzie oznaczała końca zabawy, a jedynie trudności na jej kolejnych etapach.

Choć powszechnie chwalony, Far Cry nie był pozbawiony niedociągnięć – jednym z nich był nieciekawy multiplayer. Tym razem tryb ten jest dla Crytek również ważny jak tryb single. Poza normalnymi pomysłami na rozgrywkę, jak Deathmatch czy Capture the Flag, pojawi się tu również **tryb Power Struggle, w którym gracze będą zdobywali pieniądze i punkty doświadczenia, przeznaczane potem na nowe umiejętności, broń czy ekwipunek.** Maksymalna liczba graczy w trybie sieciowym to 32 osoby.

Niespotykany wcześniej wideorealizm świata gry – to określenie wymyślone przez ekipę Crytek, oznaczające nie tylko jakość oprawy graficznej, ale i intensywność rozgrywki – ma sprawić, że Crysis zbliży nas jeszcze bardziej do rzeczywistości wirtualnej. To fakt – żadna znajdująca się w produkcji gra nie wygląda tak jak nowe dzieło Crytek. No to co? Przygotowałeś już skarbonkę?

Crysis

Producent: Crytek	**Dystrybutor PL:** EA Polska
http://www.eagames.com/	
Premiera: zima 2006	
Gatunek: FPS	
+	wideorealizm świata gry • algorytmy AI • ciekawa fabuła
−	wymagania sprzętowe mają być „rozsądne"... Ale czy „rozsądne" dla programistów z Crytek znaczy to samo co dla graczy z Polski?

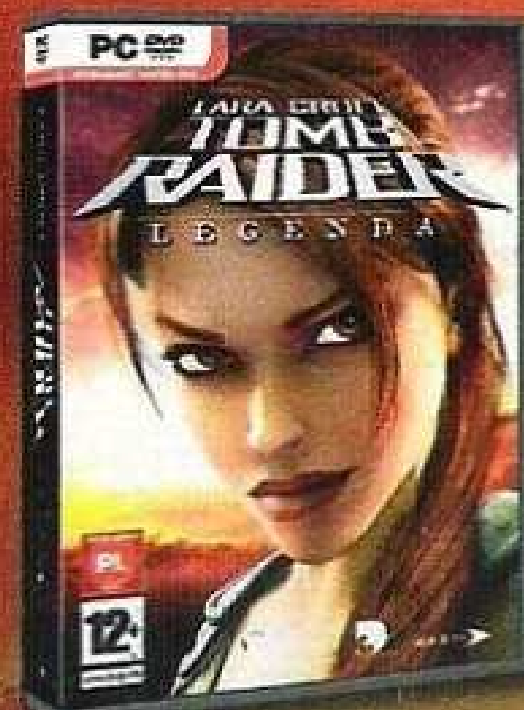
Bez dwóch zdań – to będzie rewolucja w grach FPS. Na najbardziej oczekiwany tytuł tego roku będziemy musieli poczekać aż do gwiazdki.

Autor: Foch77

7164 konkurs SMS

Do wygrania 10 gier

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto jest dystrybutorem gry Tomb Raider: Legend w Polsce?

A) Croft Ent. Inc.
B) LaraSoft
C) Cenega

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.TR.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 6 czerwca 2006 r.

Diablo Online.

Dungeon Runners

Wielkie, złożone, skomplikowane produkcje, w które trzeba się wgryzać przez co najmniej kilka dni – tak myślimy zazwyczaj o grach MMORPG. Dungeon Runners ma to zmienić!

Kiedy nie wiadomo, o co chodzi, chodzi o... punkty doświadczenia.

Nad rzeczką, opodal krzaczka...

Firma NCSoft, obecnie jedna z największych w biznesie sieciowych gier komputerowych, szykuje produkcję, która na pierwszy rzut oka może wydać się mniej istotna niż inne jej tytuły, jak choćby Auto Assault (recenzja na s. 49) czy popularne Guild Wars. **Kto wie jednak, czy za jakiś czas Dungeon Runners nie stanie się flagowym tytułem producenta** – prostota tej gry może bowiem przyciągnąć rzesze graczy.

Większość MMORPG-ów dostępnych na rynku to tytuły, w których zbudowano całe, mniej lub bardziej oryginalne światy, z ich własnymi mitologiami, bóstwami, potworami itd. Początkujący gracze mogą się w tym łatwo pogubić – tym bardziej że poza koniecznością poznania nowego, wielkiego uniwersum muszą jeszcze przestawić się na inny, sieciowy, styl rozgrywki (z instantami, gildiami itd.). To pierwszy element Dungeon Runners, w którym wprowadzono uproszczenia – **cała zabawa toczy się w labiryntach i lochach, generowanych losowo przy każdym uruchomieniu gry.**

Brzmi znajomo? Skojarzenia z Diablo są jak najbardziej na miejscu, bo Dungeon Runners ma oferować podobny styl rozgrywki – radosną rzeź stworów. W pojedynkę, lub w większej drużynie, gracze będą schodzili do podziemi, gdzie czekać ich będzie walka z najróżniejszymi stworami. Questy mają być proste i również koncentrować się głównie na potyczkach. To kolejna nowinka Dungeon Runners – ich początkowa liczba będzie niewielka (około pięćdziesięciu), a kolejne będą dodawane przez administratorów gry często, nawet codziennie. W podobny sposób będą pojawiały się nowe bronie, potwory itd. To zupełnie **inna polityka niż tworzenie raz na jakiś czas „dużych" aktualizacji**, znane z popularnych gier MMORPG.

Twórcy gry zapowiadają także, że **lochy, które pojawią się w grze, będą nie tylko generowane losowo, ale również pod wieloma względami zróżnicowane.** Zarówno bestie, które staną ci naprzeciw, jak i wygląd ścian czy rodzaj znajdowanego ekwipunku będą różne, w zależności od wybranego dungeona. Mają być one również podzielone ze względu na wielkość, tak by przed rozpoczęciem instanta zawsze było wiadomo, ile mniej więcej czasu trzeba przeznaczyć na jego ukończenie. Będą tu labirynty, które da się przejść w czasie krótszym niż trzydzieści minut (nawet w kwadrans), oraz lochy bardziej rozległe i wielopoziomowe, w których można spędzić nawet kilka godzin.

Będą tu labirynty, które da się przejść w czasie krótszym niż pół godziny, nawet w kwadrans.

NCSoft stawia na proste, sprawdzone rozwiązania, dlatego najprawdopodobniej wybór profesji czy ras bohaterów będzie zgodny z kanonami fantasy – pojawią się zapewne wojownicy, magowie, kapłani, orki, krasnoludy, elfy i ludzie. Do interakcji między uczestnikami zabawy dochodzić będzie w specjalnych lokacjach znajdujących się poza lochami, gdzie będzie można zebrać drużynę, wymienić się przedmiotami lub wskazówkami dotyczącymi przejścia różnych labiryntów. **Na pewno jednak nie będzie to MMORPG tego typu, w którym kontakty między graczami będą najważniejsze** (np. gra PvP ma być dodana dopiero w jednej z aktualizacji dostępnych sporo po premierze).

Niestety – i to może okazać się największą słabością gry – równie uproszczona jak inne elementy gry jest grafika, bazująca na silniczku Guild Wars, ale mniej bogata w szczegóły. Dzięki temu jednak DR ma działać bez zarzutu nawet na słabszych maszynach, a to w erze nowych, „ciężkich" produkcji atut. Więcej szczegółów na temat Dungeon Runners pojawi się na pewno po targach E3 – jeśli temat cię zainteresował, spróbuj wziąć udział w otwartych testach wersji beta, na które zapisy rozpoczynają się 14 kwietnia (zajrzyj na oficjalną stronę gry).

Chcesz pogadać? Masz ochotę na gorący romans? Czekam na piątym poziomie, czwarta komnata po lewej...

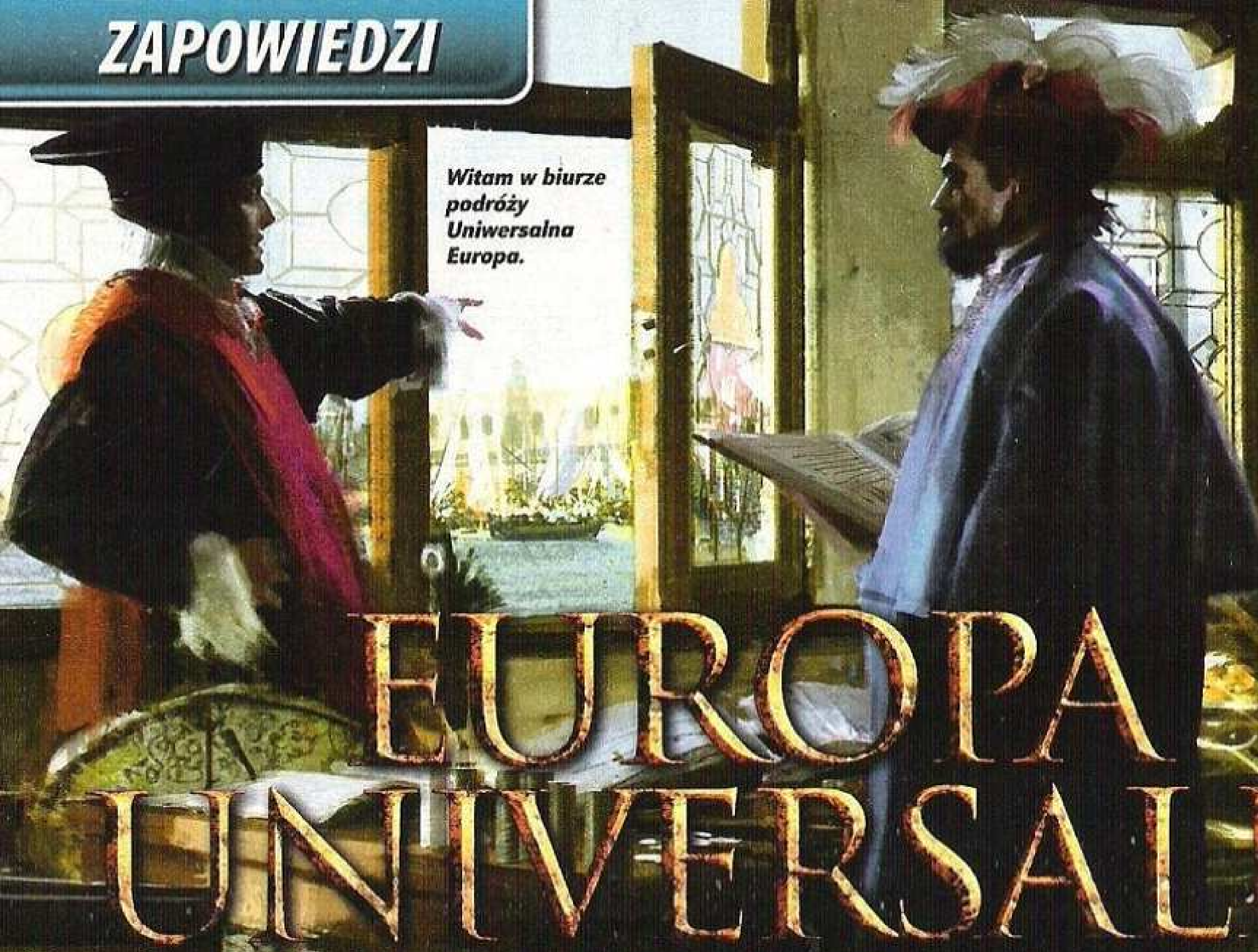


Ogniu krocz ze mną... Tylko nie parz mnie w krocze!

Dungeon Runners	
Producent: NCSoft	**Dystrybutor PL:** brak
http://eu.dungeonrunners.com/	
Premiera: druga połowa 2006	
Gatunek: MMORPG	
+	szybka, prosta rozgrywka • losowo generowane lochy • grywalność potencjalnie równie duża jak w grach z serii Diablo
–	grafika równie uproszczona jak inne elementy gry

To może się udać – sieciowy RPG, który koncentruje się przede wszystkim na siekaniu, rąbaniu, ucinaniu kończyn itd. Brzmi naprawdę obiecująco!

Autor: Foch77


Witam w biurze podróży Uniwersalna Europa.

Podbój świata na trójwymiarowej mapie.


Tutaj pojadę na wakacje...


...albo może tutaj? Hmm...

EUROPA UNIVERSALIS III

Po raz kolejny ruszysz na podbój świata. Teraz ma być prościej, przyjemniej i obszerniej.


Albo tu? Przygotowali już komitet powitalny!

Europa Universalis **to jedna z tych gier, które zdobyły popularność bez nowoczesnego silnika graficznego i kapitalnej ścieżki dźwiękowej.** O jej sukcesie zadecydowała przede wszystkim bogata w opcje strategiczne i taktyczne rozgrywka, a także ciekawe przeniesienie na ekran dylematów, przed jakimi stawali władcy średniowiecznych królestw. **Europa Universalis III ma być w tych elementach jeszcze lepsza, a do tego przynieść kilka nowości.**

Główna kampania Europy Universalis III rozpocznie się w 1453 roku, w chwilę po podbiciu Konstantynopola przez Turków, a zakończy wraz z rewolucją francuską w 1789 roku (razem daje to ponad 300 lat!). Nie będziesz jednak musiał zaczynać od samego początku, wybierzesz dowolny rok do ruszenia na podbój świata. Zagrasz na mapie podzielonej na 1700 prowincji i stref morskich na całym globie. **Tym razem przedstawiono ją w trójwymiarze**, ale – jak widać na screenach – chyba nie było to najlepsze posunięcie (**twórcy najwyraźniej nie wyciągnęli odpowiednich wniosków z Diplomacy, gdzie ten element był wykonany mizernie**).

W Europie Universalis III wcielisz się w przywódcę jednego z 250 królestw, wśród których znajdzie się oczywiście Polska (a raczej – w większości – powstała w 1569 r. Rzeczpospolita Obojga Narodów). Będziesz czuwał nad wojskiem, dyplomacją, handlem i podbojami (jako że proporcje między tymi aspektami rozgrywki były w poprzedniej części bardzo udane, twórcy zostawili je takie same). Dokładniej mówiąc – wybierzesz formę rządów, strukturę społeczeństwa, politykę handlową itd.

Tym razem mapę przedstawiono w trójwymiarze, ale chyba nie było to najlepsze posunięcie.

W trybie historycznym rozpoczniesz grę z realnymi granicami i ustawieniami dla poszczególnych państw, ale dalsza rozgrywka potoczy się niekoniecznie według podręcznikowego wzoru. **Jeśli okażesz się zdolnym przywódcą, doprowadzisz nawet najmniejsze państewko do świetności.** Pomimo tego autorzy chcą zachować wiarygodność historyczną, wprowadzając między innymi ponad tysiąc prawdziwych przywódców, z grubsza cztery tysiące realnych monarchów, a także osobistości takie jak Sir Isaac Newton, Wolfgang Amadeusz Mozart czy Rene Descartes (Kartezjusz). Będziesz mógł skorzystać z ich usług i zatrudnić do pracy nad wynalazkami. Wiernie zostanie odtworzony postęp naukowo-techniczny, więc wszystkie ważniejsze odkrycia epoki będą miały swój odpowiednik w grze. Ponadto wyraźne będą różnice między poszczególnymi państwami (objawią się na przykład w typach wojsk).

Panowie z Paradox Interactive pragną, aby Europa Universalis III była bogatsza od poprzedniczki, a zarazem prostsza w obsłudze, co ma przyciągnąć nowych graczy. Zmiany nie ograniczają się tylko do poprawy interfejsu. Ciekawie brzmi informacja o tym, że gra nie rzuci cię na głębokie wody już na starcie i nie udostępni od razu wszystkich opcji. We wszystkie niuanse wprowadzi cię stopniowo, abyś zdołał opanować każdy szczegół.

Weterani też powinni być zadowoleni. W trzeciej Europie Universalis będziesz miał nowe zajęcia w czasie pokoju – chodzi tu na przykład o kontakty z papieżem i władcami innych krajów. Podczas wojny pokierujesz natomiast ponad setką zróżnicowanych jednostek. **W grze mają się poza tym pojawić elementy znane z innych tytułów Paradox Interactive**, takich jak Crusader Kings (osobowości z rodzin szlacheckich), Victoria (opcje przywódcze) i Hearts of Iron 2 (wywiad). Europa Universalis III będzie posiadać też tryb wieloosobowy, który pozwoli kilku graczom zjednoczyć się i pracować na konto jednego państwa.

Europa Universalis III to stara, dobra gra po wizycie u utalentowanej kosmetyczki. Wciąż największą jej zaletą będzie mnogość opcji i rozwiązań, zaś dołączenie kilku sprawdzonych w innych tytułach Paradoxa elementów może wyjść tylko na dobre. Premiera w pierwszym kwartale 2007 roku.

BOSFORSKA KOLONIA



Właśnie od podboju Konstantynopola przez Turków rozpocznie się kampania Europy Universalis III. W starożytności była to grecka kolonia, nazywała się wówczas Bizancjum. W 324 roku Konstantyn Wielki ustanowił ją stolicą Cesarstwa Bizantyjskiego. W latach 673-677 oraz 717-718 oblegali Konstantynopol Arabowie, zaś w latach 1204-1261 był on stolicą Cesarstwa Łacińskiego. Trzeba też wiedzieć, że **dawny Konstantynopol to dzisiejszy Stambuł.**

Europa Universalis III

Producent: Paradox Interactive	**Dystrybutor PL:** Cenega
http://www.europa-universalis.com/	
Premiera: I kwartał 2007	
Gatunek: strategia	
+	obszerna rozgrywka • parę kosmetycznych poprawek
−	póki co nie zapowiedziano żadnych rewelacji

Panowie z Paradox Interactive obiecują, że w Europa Universalis III coś dla siebie znajdą zarówno nowicjusze, jak i stare wygi.

Autor: Roland

Spokojnie, to przecież tylko zimna wojna...

Wybierając się na wycieczkę, zawsze bierz ze sobą ciężki sprzęt...

...nigdy nie wiesz, kiedy się może przydać.

WORLD IN CONFLICT

Jeśli zamiast oglądać wiadomości, słuchasz Louisa Armstronga, być może zdaje ci się, że świat to wspaniałe miejsce. Pobudka, brachu – na naszej planecie trwa wojna!

Ciekawe, czy z liczby wojennych gier zapowiadanych na najbliższe miesiące można wywnioskować cokolwiek na temat większej skłonności rodzaju ludzkiego do wywoływania zbrojnych konfliktów. Jeśli tak, czekają nas niebezpieczne czasy, bowiem **w ostatnich numerach pisaliśmy o War Front, Act of War, War on Terror i War World.** A może to po prostu dowód na to, że „hej wojenka, wojenka!" to dobry temat na grę komputerową? Oby była to jedyna przyczyna, dla której studio Massive Entertainment ogłosiło swoją nową produkcję, zatytułowaną World in Conflict.

Szwedzi z Massive to specjaliści od oryginalnych, chwalonych strategii – ich wcześniejsze dzieła to dwie części gry Ground Control. Przy World in Conflict postanowili jednak zostawić futurystyczną oprawę swojej popularnej serii na rzecz RTS-a rozgrywającego się w naszych czasach, a dokładniej w trakcie zimnej wojny. W grze temperatura konfliktu znacznie jednak wzrośnie. Według jej fabuły, w 1989 roku, kiedy Układ Warszawski zaczął się sypać, Rosjanie zdecydowali się na zbrojną konfrontację. **Czeka nas prawdziwa III wojna światowa** – tym bardziej ekscytująca, że scenariusz gry napisał znany autor politycznych thrillerów, Larry Bond.

Fabuła gry przedstawia konflikt globalny – kiedy US Army przerzuca siły do Europy, Rosjanie podstępnie atakują Stany Zjednoczone na ich własnej ziemi – **ale kolejne misje koncentrować się będą na konkretnych bitwach**, w których będziesz uczestniczył jako dowódca polowy (w trybie kampanii najprawdopodobniej tylko amerykański). Twórcom gry chodziło o to, by oddać intensywność i nieprzewidywalność współczesnego pola bitwy, skoncentrowali się więc na samej walce – w jednym z wywiadów mówią nawet, że „każda sekunda, w której nie walczysz o kolejny kawałek ziemi, to sekunda stracona".

Chłopaki nie oszczędzają amunicji...

Nietrudno się domyślić, że w związku z położeniem nacisku na walkę nie będzie w grze surowców i ich zbierania. Przed każdą misją (w trybie single i multi) otrzymasz pewną pulę punktów, za które będziesz mógł kupić różne jednostki – i to właśnie od umiejętności wykorzystania tych zasobów zależeć będzie w dużej mierze zwycięstwo. **Oddziały i sprzęt występujące w grze są w 100% realistyczne, dokładnie takie, jakich używały siły zbrojne Układu Warszawskiego i NATO w 1989 roku.** Wśród jednostek pojawią się m.in. czołgi, ciężarówki, helikoptery itd. Ma to mieć szczególnie duże znaczenie w multiplayerze (maksymalnie 16 osób), kiedy to każdy gracz będzie musiał wybrać jedną ze specjalizacji (piechota, sprzęt opancerzony, jednostki wsparcia, lotnictwo), a w trakcie potyczki kierować jednostkami tylko jednego rodzaju. W trybie single dostaniesz do dyspozycji wszystkie rodzaje wojsk, wciąż jednak bardzo ważnym elementem taktyki będzie umiejętne skoordynowanie ich ataków. **Uwaga: dostępna będzie również broń jądrowa!**

Poza oryginalnym multiplayerem i niemal pewną (Szwedzi jak dotąd nie zawiedli) rozbudowaną taktyką rozgrywki **atutem World in Conflict ma być także oprawa graficzna.** Odpowiada za nią silniczek o nazwie Masstech, który daje pełną kontrolę nad kamerą (obroty, przybliżanie itd.), a także uwzględnia takie efekty, jak liczone w czasie rzeczywistym cienie i światło. Częścią silniczka Masstech jest również zaawansowany model fizyki, będzie więc można niszczyć wszystkie obiekty występujące na mapach, w tym budynki, samochody i roślinność.

Fani gatunku znają jakość gier studia Massive Entertainment, które również i tym razem mierzy wysoko. Maniacy strategii czekają już na kilka naprawdę mocnych tytułów (m.in. Company of Heroes, Warhammer: Mark of Chaos) – World in Conflict zasługuje na to, by do nich dołączyć. Tylko co na to powie staruszek Louis?

Fani gatunku znają jakość gier studia Massive Entertainment, które również i tym razem mierzy wysoko.

World in Conflict

Producent:	Dystrybutor PL:
Massive Entertainment	brak

http://www.worldinconflict.com/

Premiera: wiosna 2007

Gatunek: RTS

(+) efektowna oprawa graficzna • gorąca zimna wojna • broń jądrowa

(–) kampania tylko dla Amerykanów?

Są gry, które już na etapie zapowiedzi robią wielkie wrażenie. World in Conflict to taki właśnie tytuł – wpisujemy go na listę „Most Wanted"!

Autor: Foch77

SWORD OF THE STARS

Fani strategii 4X nie mają ostatnio powodów do narzekań. Dopiero co wyszła Galactic Civilizations 2, a już zbliża się wielkimi krokami Sword of the Stars.

Zajmuje się nią trzon ekipy, która wcześniej robiła Homeworld: Cataclysm, co samo w sobie jest już gwarancją jakości. Wreszcie też ten dość skostniały pod względem oprawy gatunek doczeka się wykonania na miarę dzisiejszych czasów. A także kilku niekonwencjonalnych rozwiązań, na które najbardziej ortodoksyjni fani będą pewnie patrzeć krzywo. Co jak co, ale rozgrywane w pełnym trójwymiarze w czasie rzeczywistym walki to nie jest to, do czego przywykli.

Strategie 4X (nazwa pochodzi od czterech angielskich słów: eXplore, eXpand, eXploit i eXterminate) od zawsze były rozgrywane w systemie turowym – i to oczywiście się nie zmieni. **Wszelkie działania pozamilitarne, przemieszczanie się na nowe planety i rozwój dokonywane są już klasycznie.** Celem gry są oczywiście czteroiksowe założenia: wcielając się w dowódcę jednej z czterech ras (Ludzie, Hiverowie, Tarkowie i Liirowie), musisz podbić kosmos i wyeliminować przeciwników.

Zanim jednak rozpoczniesz, wcześniej musisz dokonać wyboru między cywilizacjami. Różnice między nimi będą znaczące, bowiem każda z nich dysponuje innym drzewem rozwoju technologicznego. Przede wszystkim inaczej przemieszczają się w przestrzeni kosmicznej. Trzy rasy potrafią poruszać się szybciej od światła (czy to za sprawą pojazdów, czy dzięki systemowi teleportów), jedna – Hiverowie – takich prędkości nie osiąga, za to dysponuje najpotężniejszą flotą. Ludzie oczywiście, jak zwykle, są rasą najbardziej wypośrodkowaną. Ogólnie: dla każdego coś odpowiedniego.

Wreszcie ten dość skostniały gatunek doczeka się wykonania na miarę dzisiejszych czasów.

Gdy już się zdecydujesz na jakąś rasę, czas przejść do budowy floty. **Zróżnicowanie jest tu całkiem spore, gdyż będziesz mógł konstruować statki samodzielnie.** Na początku wybierzesz rozmiar spośród trzech typów, a następnie możesz dobrać poszczególne elementy – silniki, opancerzenie itp. Nie zabraknie oczywiście również broni. Tej będzie 40 rodzajów podzielonych na sześć klas, od wieżyczek obronnych po wielkie działa miotające wiązkami energii.

W SotS znajdzie się aż 150 możliwych do odkrycia wynalazków. **Co ciekawe, drzewo postępu będzie generowane przy każdym uruchomieniu nowej gry losowo.** Oczywiście trzon zawsze będzie ten sam, jednak już poszczególne gałęzie będą wyglądały za każdym razem inaczej. Sprawi to, że nikt nie odkryje idealnej kolejności, dzięki której w następnej grze będzie miał łatwiej. Na pewno przedłuży to żywot SotS i urozmaici multiplayer.

A właśnie tego elementu najbardziej zabrakło fanom 4X w Galactic Civilizations 2 – autorzy tłumaczyli brak multiplayera tym, że chcieli się skoncentrować na trybie single. W przypadku Sword of the Stars nie ma o tym mowy. Tryb dla wielu graczy był planowany od razu. **Boje między sobą lub z AI będzie mogło toczyć maksymalnie ośmiu graczy – tak w sieciach lokalnych, jak i w Internecie.**

Jednak chyba największym novum, jakie oferować będzie SotS, jest olśniewająca oprawa graficzna, która do tej pory zarezerwowana była tylko dla kosmicznych RTS-ów pokroju Homeworlda. **Połączenie mechaniki strategii 4X z takim wyglądem zaowocować może bardzo ciekawym efektem.** Nie za darmo, oczywiście: według wymagań sprzętowych (w które nie do końca chce mi się wierzyć) strategzy będą musieli wysupłać kasę między innymi na kartę graficzną ze 128 MB RAM. Czy warto? Okaże się już niebawem.

Wlazł kotek na płotek...

...i mrugaaa!!!...

...Ładna to piosenka...

...ale czymże jest wobec nieskończoności wszechświata?

Sword of the Stars

Producent:	Dystrybutor PL:
Kerberos Productions	brak

http://www.kerberos-productions.com/sots.shtml

Premiera: wakacje 2006

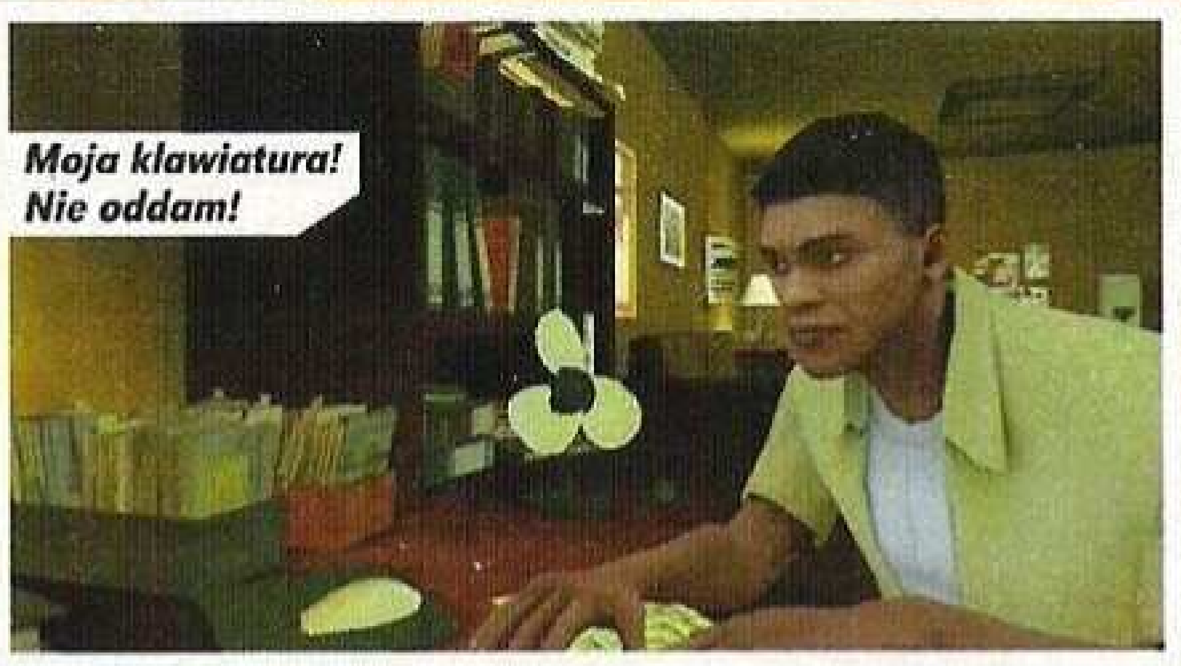
Gatunek: strategia 4X

(+) połączenie walk z Homeworlda ze złożonością strategii 4X • świetna oprawa graficzna • losowo generowane drzewo technologii

(–) na razie nic nie budzi naszego niepokoju... za wyjątkiem Andrew Leppera w rządzie

Ekipa maniaków robi grę, która powinna spodobać się tak miłośnikom wielkich walk w kosmosie a la Homeworld, jak i ortodoksyjnym strategom. Będzie ciekawie!

Autor: Che Collada







BROKEN ✠ SWORD

THE ANGEL OF DEATH

Przeglądając zapowiedzi nadchodzących tytułów, można odnieść wrażenie, że poza strzelaniem, gonieniem, szlachtowaniem i uciekaniem gry niczego nie oferują. A przecież to nieprawda.

Wiedzą o tym miłośnicy serii Broken Sword, której pierwsza część ukazała się w 1996 roku. Intrygująca fabuła, ciekawe dialogi, egzotyczne lokacje i kolorowe postacie na długo zapadły im w pamięć. Były to **gry przygodowe z prawdziwego zdarzenia, wymagające inteligencji, a nie zręcznych palców.** Kiedy okazało się, że The Sleeping Dragon, wydana trzy lata temu trzecia część cyklu, w założeniu twórców jest ostatnią, entuzjaści ze smutkiem pożegnali ulubionych bohaterów.

Bohaterowi potowarzyszy powabna Anna-Maria – razem stawią czoła nowojorskiej mafii.

Było to zresztą pożegnanie słodko-gorzkie, bo gra zawiodła oczekiwania spodziewających się rewelacji fanów. Liczne bugi uniemożliwiały rozrywkę, znaczna część zagadek polegała na przesuwaniu ogromnych klocków, a tradycjonaliści narzekali na konieczność sterowania postacią przy użyciu klawiatury. Także fabuła pozostawiała nieco do życzenia. Nie spełniono również nadziei długoletnich fanów, którzy łudzili się, że bohater, George Stobbart, trafi wreszcie pod pierzynę ze swoją przyjaciółką, Nico.

Miłośników przygodówek spotkało jednak wielkie szczęście. Oto zapowiedziano „ponadprogramową", czwartą część Broken Sword, która ma naprawić wymienione powyżej błędy. Czy wszystkie? Z pewnością **niepokojący jest brak w udostępnionych materiałach jakiejkolwiek wzmianki o Nico.** Mimo to bezcennego manuskryptu – a właśnie on ma być celem bohatera – George nie będzie szukał sam. Potowarzyszy mu Anna-Maria, urocza blondynka z Ukrainy o olśniewającej urodzie. Razem stawią czoła między innymi nowojorskiej mafii, odwiedzą Stambuł, a w finale opowiedzą się po jednej ze stron w toczonej od wieków wojnie tajnych stowarzyszeń.

Zagadki wymagające przesuwania wszelkiego rodzaju bloków niestety nie znikną całkowicie, ale twórcy obiecują, że występować będą nieco rzadziej. Ponadto rozwiązywanie łamigłówek ułatwić ma nowy system sterowania. The Angel of Death będzie bowiem grą point'n'click! Wciskając prawy przycisk myszy, rozwiniesz listę czynności, które możesz wykonać na wskazanym obiekcie, a po naciśnięciu lewego postać pójdzie we wskazane miejsce – zupełnie jak w hitach sprzed lat. Do tych pereł z lamusa nawiązywać będzie również intryga. **Autorzy zapewniają, że graczy czeka dużo detektywistycznej pracy**, a kolejne wątki będziesz odkrywać drogą dedukcji, a nie, jak bywało w „trójce", układając puzzle.

Szykuje się zatem powrót do korzeni. Ambicje twórców nie zakładają – jak w przypadku Fahrenheita – rewolucjonizowania gatunku, a „jedynie" stworzenie najlepszej przygodówki, na jaką ich stać. Projektanci rezygnują również z rozwiązań, które miały urozmaicić The Sleeping Dragon, a w efekcie irytowały tylko graczy. Nie oznacza to jednak, że także audiowizualny aspekt produkcji będzie tradycyjny. Graficy zaimplementowali większość możliwych bajerów, w tym m.in. efekty cząsteczkowe i normal mapping. Wynik nie jest może piorunujący, ale gra prezentuje się całkiem przyzwoicie. Postacie wyglądają bardzo realistyczne, ale nietrudno rozpoznać w nich bohaterów, których znamy – w postaci „rysunkowej" – z poprzednich części sagi. **Muzycy również weszli na wyżyny swoich możliwości, co możesz sprawdzić osobiście, odwiedzając oficjalną witrynę gry.**



Niestety dla producenta, a na szczęście dla nas, Broken Sword 4 będzie miał mocnego konkurenta. **Jak wypadnie w porównaniu z nadchodzącym wielkimi krokami Dreamfallem?** Autorzy mają jeszcze trochę czasu – obecnie gra jest ukończona mniej więcej w dwóch trzecich. Jeśli dopieszczą w tym czasie scenariusz (**Panowie! Dodajcie Nico!**), popracują nad zagadkami i wyplewią błędy (które w przypadku poprzedniej części były wprost nieznośne), mają spore szanse wyprzedzić produkcję Norwegów. A jeśli nie, cóż... Może przy okazji Beneath a Steel Sky 2?

Broken Sword: Angel of Death

Producent: Sumo Digital/Revolution	Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.brokenswordtheangelofdeath.com/	
Premiera: wrzesień 2006	
Gatunek: przygodowa	
+	jedna z niewielu prawdziwych, wysokobudżetowych przygodówek
−	gdzie jest Nico?!

Powrót serii Broken Sword, która dla wielu jest synonimem gier przygodowych, nie może być złym wydarzeniem.

Autor: PanDora





Seria Seven Kingdoms, uznawana za nie mniej przełomową niż choćby Command & Conquer, nigdy nie zdobyła równie wielkiej popularności. Czy wydany po siedmioletniej przerwie Conquest ma szansę to zmienić?

SEVEN KINGDOMS CONQUEST

Siemasz, brachu! Oto plan na wieczór...

...pójdzie dym z komina, a potem zasuniesz fristajl.

Czy na tego konia warto postawić?

Wielkie Jo! To ja, MC Chrząszcz w Trzcinie!

Branża gier komputerowych ma swoich ulubieńców, którzy jak Sid Meier czy Peter Molyneux **są powszechnie znani, hołubieni** i zawsze przyciągają tłumy na imprezach typu E3 czy Games Convention. **Ma też jednak bohaterów cichych**, którzy choć stoją za ważnymi, rewolucyjnymi produkcjami, znani są tylko nielicznym. Pecha przynoszą im zazwyczaj kłopoty finansowe dystrybutorów, czasem ich świetne gry dotyczą tematyki, która okazuje się mało popularna, a w najgorszym przypadku: nawet świetnym projektantom zdarzają się słabe gry. Trevorowi Chanowi przytrafiły się wszystkie te przykrości...

Mr Chan zaczął z wysokiego c – w 1995 ukazała się jego gra Capitalism, uznawana za jedną z najlepszych wśród gier ekonomicznych. Kolejną produkcją firmowaną jego nazwiskiem był utrzymany w konwencji fantasy **RTS zatytułowany Seven Kingdoms, w którym w bardzo ciekawy sposób rozwiązano kwestie rozwoju ekonomicznego królestwa**, dostarczania zapasów oddziałom itd. Podobne pomysły dopiero teraz pojawiają się w produkcjach z tego gatunku, np. Rise of Nations czy strategiach przedstawiających zmagania z okresu II wojny światowej. Później Ubisoft wydał jeszcze lepsze kontynuacje Seven Kingdoms i Capitalism. Kiedy wydawało się, że Chan wstąpi do panteonu gwiazd, zaczęły się problemy: zmiana wydawcy (na mniej prężny austriacki JoWood), zbyt wąska tematyka kolejnych produkcji (Hotel Giant, Restaurant Empire), wreszcie wyjątkowo nieudana gra Wars and Warriors: Joan of Arc.

Conquest ma oferować złożone mechanizmy rozgrywki zaprezentowane w intuicyjny sposób.

Nic dziwnego, że po tych przejściach Trevor Chan postanowił powrócić do tytułu, który udał mu się najbardziej. **Seven Kingdoms: Conquest ma udowodnić, że jego wcześniejsze sukcesy nie były przypadkowe.** Do pomocy zaproszono studio Infinite Interactive, które zdobyło sympatię graczy, zajmując się ostatnimi odsłonami cyklu Warlords i Warlords Battlecry. Co ciekawego wymyślił ten nietypowy sojusz?

Seven Kingdoms: Conquest będzie, podobnie jak poprzednicy, grą strategiczną rozgrywaną w czasie rzeczywistym. **Świat, w którym będzie toczyć się akcja, ukształtowany został zgodnie z alternatywną wizją dziejów naszej planety.** Według niej 3000 lat


Miały być Gwiezdne Wojny, ale nie wyszło. Będzie Seven Kingdoms...



Seven Kingdoms II The Fryhtan Wars

Wyjątkowo udana gra strategiczna, największe osiągnięcie **Trevora Chana** – w wielu pismach i serwisach internetowych tytuł ten zebrał oceny oscylujące w okolicach 9/10. Największe zalety tej gry – złożony model handlu, dyplomacji i ekonomii – mają być przeniesione do Seven Kingdoms: Conquest!

przed naszą erą egipski faraon Akhon Luminatos, kierowany chciwością i ciekawością, użył artefaktu, który otworzył portal do świata demonów. Po długiej walce z piekielnymi hordami bramę prowadzącą do innego wymiaru udało się zamknąć, ale nie na zawsze – co tysiąc lat otwiera się ona na nowo i musi zostać ponownie zamknięta.

Z fabułą związane są dostępne grywalne frakcje. Bitwy toczyć się mogą w siedmiu różnych epokach (co tysiąc lat, od 3000 lat przed naszą erą do roku 3000 tej ery), w każdej z nich występują 3 nacje ludzi. Przeciwstawiono im siedem różnych królestw demonów, które różnią się rodzajami ataków (m.in. ogniowe, lodowe), stylem gry itd. W ciągu tysiącleci poprowadzisz więc do boju Egipcjan, Greków, Rzymian, Saksonów, Chińczyków, Amerykanów, a wreszcie, w ostatniej epoce, siły zbrojne Imperium Amerykańskiego, Unii Europejskiej i Zjednoczonej Republiki Azjatyckiej. Będzie też można grać demonami – Królestwami Bestii (duże, silne jednostki), Cienia (korzysta z nekromanckiej magii) czy Zarazy (ma w zanadrzu czary, które m.in. dziesiątkują ludność w miastach).

Seven Kingdoms: Conquest ma być grą, która oferuje bardzo złożone mechanizmy rozgrywki, ale zaprezentowane w taki sposób, by korzystanie z wszystkich jej opcji było jak najbardziej intuicyjne. Elementów rozgrywki ma być wiele – zbieranie surowców, dyplomacja, szpiegostwo, handel. **To, co się da, będzie jednak zautomatyzowane, a ponadto wiele mechanizmów gry będzie w oryginalny sposób zmodyfikowanych.** Np. ludzie będą pozyskiwali surowce, zajmując nowe obszary, a demony... niszcząc konstrukcje, które udało się postawić ludziom. **Pojawią się również bohaterowie – u demonów noszący nazwę Potężnych Istot** – dysponujący specjalnymi umiejętnościami, głównie magicznymi. Standardowe jednostki też będą mogły zdobywać dodatkowe zdolności oraz zwiększać swoje parametry – ma za to odpowiadać system punktów doświadczenia.

Zgodnie z wymogami rynku Seven Kingdoms: Conquest będzie zawierał – poza trybem kampanii dla ludzi i demonów – także **mapy do rozgrywania szybkich potyczek oraz tryb multiplayer**, umożliwiający zabawę maksymalnie ośmiu graczom. Obecnie największa niewiadoma dotyczy daty premiery gry – na ubiegłorocznych targach E3 zapowiadano ją na IV kwartał 2005, później jednak ją przesunięto. Obecnie mówi się o końcówce 2006 roku – oby to się sprawdziło, bo Seven Kingdoms: Conquest zapowiada się naprawdę interesująco. <

Seven Kingdoms: Conquest

Producent: Enlight / Infinite Interactive

Dystrybutor PL: brak

http://www.enlight.com/7kc/

Premiera: IV kwartał 2006

Gatunek: RTS

+ ciekawy świat gry • złożone mechanizmy rozgrywki, łatwe w obsłudze • zaangażowanie i doświadczenie programistów

– czy dwa niezależne studia będą w stanie się dogadać? • po siedmiu latach od ostatniej gry z cyklu, nowe Seven Kingdoms może stracić klimat

Fascynujący świat i złożone mechanizmy rozgrywki mogą sprawić, że Conquest będzie w stanie konkurować nawet z takimi tytułami jak Rise of Legends.

Autor: Foch77



W tym roku termin wysyłki Clicka do drukarni wypadł na tyle pechowo, że magazyn ukazuje się na dzień przed rozpoczęciem targów E3, najważniejszej imprezy w branżowym kalendarzu. Ponieważ wydawcy gier do ostatniej chwili skrzętnie strzegą swoich tajemnic, wiele informacji, które podajemy w tym wydaniu newsów, to zapowiedzi tego, co pojawi się w Los Angeles. Na kompletną, obszerną relację z tegorocznych targów E3 zapraszamy za miesiąc.

Rąbanka z konsol trafi na PC

Koreańskie studio Blueside postanowiło przenieść na PC szykowaną właśnie na Xboxa 360 grę **Kingdom Under Fire: Circle of Doom**, oryginalne połączenie gry strategicznej i rycerskiej nawalanki. Zapamiętaj ten tytuł, bo gwarantujemy, że będzie to produkcja, która fanom ciekawych gier akcji da dużo frajdy.

Inwazja na Nowy York

Studio Ladyluck Digital Media zapowiedziało grę **TerraWars: New York Invasion**, taktycznego shootera, którego akcja toczyć się będzie w niedalekiej przyszłości, kiedy to najpiękniejsze miasto USA zostanie zaatakowane przez kosmitów. Fani serii Rainbow Six i UFO powinni zainteresować się tym tematem...



Nowa odsłona Brothers in Arms

Ubisoft ujawnia pierwsze informacje na temat trzeciej części popularnej serii

Aż mi się pod hełmem gotuje z ciekawości – co też dystrybutorzy pokażą na E3?!?



Mówiło się o tym od jakiegoś czasu, wreszcie jednak Ubisoft potwierdził oficjalnie, że trzecia część cyklu **Brothers in Arms** znajduje się w zaawansowanym stadium produkcji. Najnowsza odsłona tej popularnej – choć niestety nie pozbawionej wad – serii taktycznych FPS-ów otrzyma podtytuł **Hell's Highway** i będzie wykorzystywać silnik graficzny Unreal Engine 3 (najmocniejszy z dostępnych obecnie na rynku, jedyny poważny konkurent CryEngine 2). Główny tryb fabularny Hell's Highway będzie przedstawiał wydarzenia z operacji Market Garden, czyli największego desantu spadochronowego przeprowadzonego podczas II wojny światowej. Powrócą starzy bohaterowie, czyli Matt Baker, Joe Hartsock oraz kilku innych żołnierzy 101 Dywizji Spadochronowej. Niestety odpowiedzialne za grę studio Gearbox trzyma na razie w tajemnicy pozostałe informacje dotyczące trzeciej części Brothers in Arms – więcej szczegółów zdobędziemy więc dopiero podczas targów E3.

www.brothersinarmsgame.com

Sam w ciemności i... bliski śmierci

Będzie nowa część Alone in the Dark



Twórcy gry chwalą się, że ich nową produkcją zachwyceni będą studenci architektury...



Sam jest rzeczywiście, ale w ciemności to chyba nie...

Mimo poważnych kłopotów finansowych koncern Atari cały czas zapowiada nowe tytuły. Jednym z nich jest gra **Alone in the Dark: Near Death**, czyli powrót do jednej z klasycznych serii, które miały duży wpływ na popularyzację PeCetów jako maszynki do gier. Nowy Alone in the Dark będzie przygotowany przez studio Eden (obecnie kończą... Test Drive: Unlimited) – gra ma przedstawiać mechanizmy rozgrywki typowe dla serii w nowej oprawie graficznej. Poza efektownymi obrazkami Near Death będzie również wyposażony w realistyczny model fizyki oraz rozbudowany system interakcji z obiektami występującymi w otoczeniu. Brzmi ładnie? Na pewno – a co tak naprawdę znaczy, zobaczymy dopiero na targach E3. Wtedy też poznamy dokładną datę premiery Alone in the Dark: Near Death – w chwili obecnej mówi się, że będzie to końcówka tego roku.

www.eden-games.com

Będzie Rayman 4!!!

Ubisoft przygotowuje nową część popularnej platformówki



Z nieoficjalnych źródeł wiedzieliśmy o tym już od jakiegoś czasu, ale wiedza ta wreszcie została potwierdzona – koncern Ubisoft rozesłał informację prasową, w której przyznaje, że trwają prace nad grą **Rayman 4**. Powstaje ona w należącym do Ubisoftu studiu w Montpellier, a szefem zespołu został ponownie Michel Ancel (poza Raymanem stworzył również gry Beyond Good & Evil i Peter Jackson's King Kong). Poza tym jedyna konkretna informacja, jaką podano, to data premiery – wyznaczono ją na gwiazdkę tego roku.

www.raymanzone.com

Nowa gra Marvela

Firma Marvel, potentat na komiksowym rynku, udzieliła praw koncernowi Activision na wyprodukowanie kolejnej gry ze znanymi na całym świecie superbohaterami w rolach głównych. Przygotuje ją studio Raven (dobrze!), w grze pojawią się m.in. X-men i Spider-Man, a jej tytuł brzmieć będzie **Marvel: Ultimate Alliance**. Premiera? Jesień 2006.

TimeShift zmienia dystrybutora



Zupełnie nieoczekiwanie jeden z najciekawszych znajdujących się w fazie produkcji FPS-ów, **TimeShift** studia Saber Interactive, zostanie wydany przez koncern **Vivendi Universal** (w Polsce zapewne CD Projekt). Trudno powiedzieć, dlaczego doszło do zerwania współpracy z wcześniejszym wydawcą, firmą Atari, ważne jest jednak to, że zmiany te nie wpłyną na planowaną na maj tego roku premierę gry.

Dodatek do Bet on Soldier

No oficjalnej stronie internetowej **Bet on Soldier** pojawiły się informacje dotyczące planowanego dodatku. Ma on być zatytułowany **Blood of Sahara**. Dobra wiadomość – add-on ten nie będzie wymagał do uruchomienia podstawowej wersji gry!



NEWS

Settlers II po raz drugi

Blue Byte planuje remake jednej ze swoich najlepszych produkcji



Kiedyś byłem dwuwymiarowy, ale teraz jestem w 3D. Rozwijam się!

To co prawda jeden z pierwszych tego typu projektów w historii gier, ale kto wie, czy nie zwiastuje on nowej mody – studio Blue Byte zamierza stworzyć remake swojego klasycznego dzieła The Settlers II. Nowa produkcja otrzyma tytuł **The Settlers II: The Next Generation**, a od oryginału ma się różnić tylko nowoczesną oprawą graficzną – bez zmian pozostaną mechanizmy rozgrywki, mapy itd.

diesiedler2.de.ubi.com

Wyjątkowo głęboka gra

Powstaje pierwszy realistyczny symulator... nurka



Rosyjskie studio BiArt potwierdziło datę premiery gry **Diver: Deep Water Adventures**, która ma być pierwszym realistycznym symulatorem nurkowania głębokościowego. Kilka podobnych gier już się ukazało (choć na konsole, nie na PC), ale Diver ma być od niech lepszy przede wszystkim ze względu na duży realizm rozgrywki i efektowną oprawę graficzną.

Bohaterami gry będą Andy McMasters i Nicole Sanders, małżeństwo zajmujące się poszukiwaniem podwodnych skarbów – a podczas swoich przygód trafią na trop zaginionej Atlantydy. Pomijając fabułę, która celowo została skonstruowana tak, by przypominała filmy przygodowe, sama symulacja ma być bardzo wiarygodna – podwodne lokacje stworzono na podstawie zdjęć wykonanych w piętnastu autentycznych miejscówkach nurków, a przed wyruszeniem na wyprawę gracz będzie musiał przejść szereg testów, sprawdzających jego umiejętności.



Umówiłem się z nią na dziewiątą...

Podczas gry będzie można m.in. wykonywać podwodne zdjęcia, przeszukiwać wraki statków i łodzi podwodnych, a wszystko to w takich lokacjach jak jezioro Loch Ness i Trójkąt Bermudzki – jak więc widać, gra ma łączyć realizm z fikcją. Zapowiada się naprawdę ciekawie. Kiedy to będzie – jesień 2006!

www.diver3d.com

Kolejne dodatki do Guild Wars

Na krótko przed premierą **Factions**, pierwszego oficjalnego dodatku do sieciowej gry **Guild Wars**, jej developer ogłosił, że prowadzi w tej chwili prace nad kolejnymi add-onami. Nie jednym, a kilkoma, plan bowiem zakłada, że dodatki do tej gry ukazywać się będą w liczbie dwóch rocznie. To się nazywa tempo!

Bill Gates kupuje Lionhead

LIONHEAD STUDIOS

Pisaliśmy o tym kilka numerów temu – wreszcie rzecz stała się faktem. Koncern **Microsoft** kupił założone przez Petera Molyneux studio **Lionhead**. Nie należy się tym specjalnie martwić – zespół nadal będzie przygotowywał gry na PC i Xboxa 360, tym razem korzystając z większej swobody w gestii wydatków.

StarForce wypada z gry

STAR FORCE

Koncern **Ubisoft**, jak dotąd największy klient rosyjskich specjalistów od zabezpieczeń, firmy **StarForce**, rezygnuje z ich usług. Mimo wcześniejszych zapowiedzi gry Ghost Recon Advanced Warfighter i **Heroes of Might & Magic V** nie będą zabezpieczone StarForce'em. Wyjątkowo nas to cieszy, bo system ten wielokrotnie sprawiał kłopoty również użytkownikom legalnych kopii.

Command & Conquer 3!

EA powraca do gry, która spopularyzowała gatunek RTS-ów



To duże wydarzenie – po dłuższej przerwie Electronic Arts zamierza wydać nową grę z cyklu C&C. Będzie ona zatytułowana **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** i – co na pewno ucieszy starych fanów serii – jest swego rodzaju powrotem do korzeni, bowiem znów dziać się będzie w świecie Tiberium. Fabuła rozpoczyna się w 2047 roku, kiedy to dwie frakcje – GDI oraz NOD – walczą o zasoby pochodzącej z kosmosu substancji o nazwie Tiberium, która „zaraża" coraz większe połacie Ziemi. GDI dąży do tego, by powstrzymać rozprzestrzenianie się substancji, dowodzone przez Kane'a Braterstwo NOD chce zaś, by przykryta nim została cała powierzchnia planety. Przedstawiciele mieszczącego się w Los Angeles studia Electronic Arts nie zapowiadają większych rewolucji – C&C 3 ma być po prostu solidnym RTS-em zrealizowanym przy użyciu najnowocześniejszych rozwiązań technicznych. Ciekawie zapowiada się tryb gry przeznaczony dla jednego gracza, w którym – według zapowiedzi – punktowany będzie styl gry. Premiera? Pierwsza połowa 2007 roku.

www.lionhead.com/bw2

Eragon – z książek do gier!

VUGames egranizuje popularną powieść fantasy

Koncern Vivendi Universal przejął prawa do gry bazującej na licencji książki „Eragon" i nakręconego na jej podstawie filmu. „Eragon" to powieść fantasy autorstwa Christophera Paoliniego, opowiadająca o przygodach młodego wieśniaka, który znajduje pewien magiczny kamień. Fatum sprawia, że ten skromny bohater stanie się jednym z ostatnich Jeźdźców Smoków, walczącym o uratowanie świata przed złym Urgalsem. Grę wykorzystującą motywy zaczerpnięte z tej opowieści przygotuje ekipa Stormfront Studios, znana PeCetowcom z niemiłosiernie zabugowanego RPG-a Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannorm, średniej klasy gry akcji Forgotten Realms: Demon oraz opartej na tym samym pomyśle produkcji Władca Pierścieni: Dwie Wieże. **Eragon** będzie zbliżony do tego ostatniego tytułu – ma to być gra akcji z dużą liczbą pojedynków, wzbogacona o niewielkie elementy RPG-a. Jak uda się Stormfront Studios ta produkcja, zobaczymy na gwiazdkę tego roku.

www.stormfront.com

Włam!



Firma The Adventure Company zapowiedziała grę Safecracker, w której zadaniem graczy będzie... obrobienie 35 kas pancernych. Fabuła jest strasznie poplątana (zmarł milioner-ekscentryk, trzeba znaleźć jego testament), ale sama gra może być ciekawa. Każdy sejf to oddzielna logiczna zagadka, do rozwiązania której wykorzystać trzeba inteligencję, zmysł dedukcji oraz refleks.



Film Cold Fear

Firmy produkcyjne Avatar Films i SekretAgent Productions kupiły prawa do gry **Cold Fear**, na bazie której chcą nakręcić **pełnometrażowy kinowy horror**. Choć dotychczasowe osiągnięcia obu kompanii są mizerne, trzymamy kciuki za tę produkcję, bo Cold Fear to marka, która zasługuje na to, by mocniej zaistnieć w świadomości graczy.

NEWS



Znamy głosy Supermana!

Koncern Electronic Arts potwierdził, że w planowanej na lato tego roku grze **Superman Returns**, korzystającej z licencji filmu o tym samym tytule, usłyszymy i zobaczymy aktorów znanych z dużego ekranu, m.in. Brandona Routha, Kevina Spacey i Kate Bosworth.

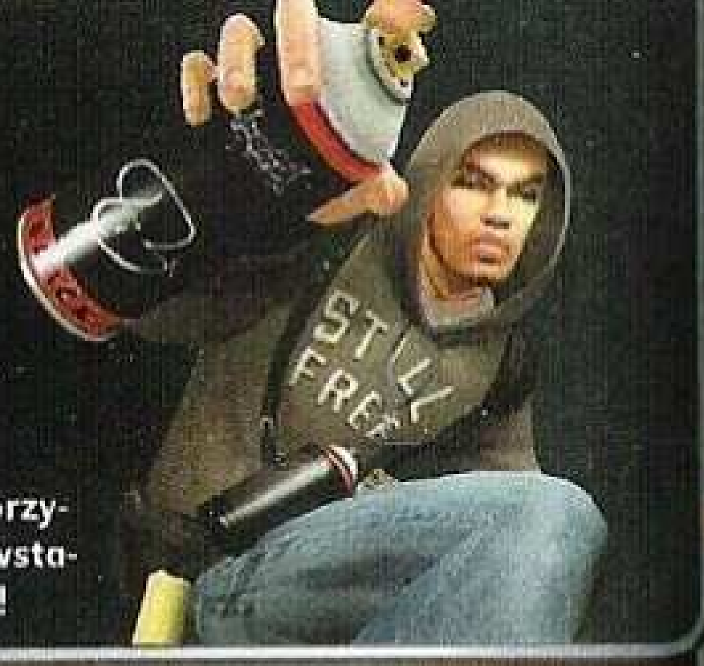


Dodatek do Rome: Total War

Choć trwają intensywne prace nad Medieval II: Total War, zespół Creative Assembly znalazł nieco mocy przerobowych, by przygotować jeszcze dodatek do **Rome: Total War**. Add-on będzie zatytułowany **Alexander**, ma koncentrować się na bojach wielkiego macedońskiego wodza i być może ukaże się jedynie w postaci płatnej łatki, którą będzie można ściągnąć z Internetu.

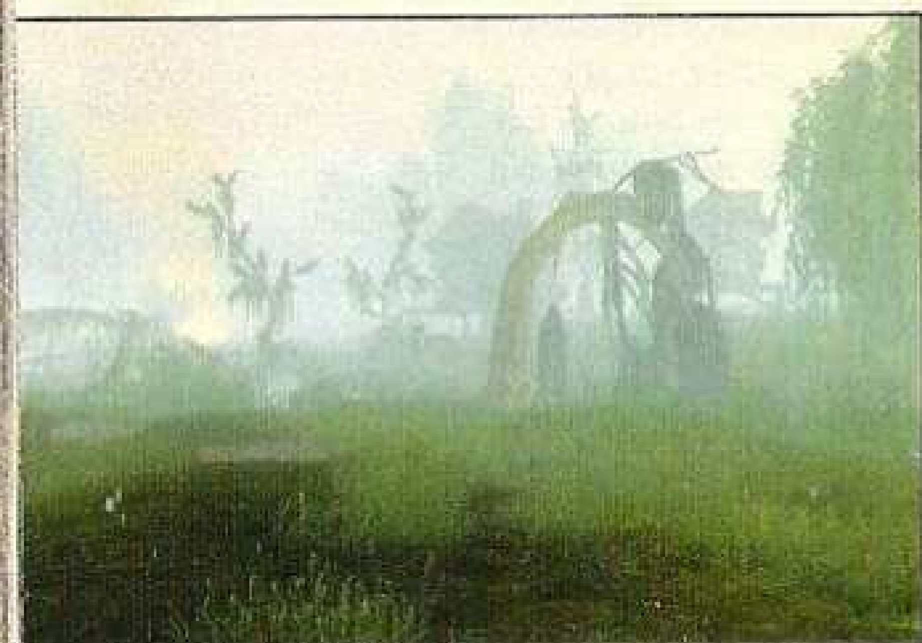
Powstaje film Getting Up

Jeśli robisz coś dobrze, na pewno ktoś to doceni! Przekonali się o tym scenarzyści gry **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**, których praca tak spodobała się szefom firmy Paramount Pictures, że poprosili ich o przygotowanie **scenariusza do filmu** powstającego na podstawie tej gry. Gratulacje!



Neverwinter Nights 2 we wrześniu

BioWare wyznaczył datę premiery mocno oczekiwanej gry RPG **Neverwinter Nights 2**. Według wcześniejszych zapowiedzi miała się ona ukazać jeszcze w czerwcu tego roku, ostatecznie jednak przesunięto premierę na wrzesień 2006. Latem będzie więc czas, by pojeździć na rowerze i pograć w piłkę – za to potem nic nie oderwie nas od kompów.



Mroczne oko

Niemiecki developer Radon Labs znalazł wydawcę na swój nowy projekt – grę RPG zatytułowaną **Drakensang: The Dark Eye**. Brzmi znajomo? Pewnie nie, tymczasem Drakensang będzie kontynuacją zapomnianej już serii RPG-ów Realms of Arkadia. Oldskulowcy powinni być zadowoleni. Premiera – IV kwartał 2007.



Szara kompania

Ciekawostka – EA zapowiada, że na targach E3 pokaże swój nowy projekt – grę RPG, która nosi roboczy tytuł **Project Grey Company**. Ma to być produkcja przeznaczona dla jednego gracza, rozgrywająca się w wielkim świecie, w którym postacie niezależne żyją własnym życiem („zasilanym" algorytmami AI z The Sims 2). Ciekawe, co wyjdzie z tego melanżu...



eXtra Klasyka neXt

CD Projekt wprowadza na rynek nową odsłonę swojej budżetowej linii eXtra Klasyka, która teraz nazywać się będzie **eXtra Klasyka neXt**. Nie zmienia się cena gier wydawanych w ramach tej edycji (wciąż wynosi ona 19,99 zł), lepsza będzie natomiast jakość pudełka, instrukcji itd. Poza tym seria wzbogaciła się o 9 nowych tytułów, w tym m.in. Full Spectrum Warrior i Kroniki Riddicka.

Call of Juarez w ofercie Ubisoft!

Polski FPS o Dzikim Zachodzie znajduje globalnego wydawcę



Wielki sukces polskiej firmy Techland – przygotowywana od kilkunastu miesięcy gra **Call of Juarez** wpisana została do katalogu wydawniczego firmy Ubisoft z datą premiery wyznaczoną na lato 2006 roku. Oznacza to, że gracze na całym świecie będą mogli zagrać w tego stworzonego w naszym kraju FPS-a – a to z kolei być może otworzy drzwi dla kolejnych polskich developerów.

O samym Call of Juarez po raz ostatni pisaliśmy szerzej w numerze 10/2005, warto więc nieco go przypomnieć. Gra będzie miała dwóch bohaterów – rzezimieszka imieniem Billy oraz księdza Raya, którymi w kolejnych etapach będziesz kierował na zmianę. Choć z założenia ma to być tradycyjny FPS, programiści z Techlandu obiecują bardzo zróżnicowaną rozgrywkę – weźmiesz udział w kilku bijatykach w saloonach, odwiedzisz dom publiczny, będziesz przemierzał na koniu rozległe tereny amerykańskiej prerii. Gra wykorzystuje również rozbudowany model fizyki, kilka sekwencji będzie wymagało rozwiązania prostych logicznych zagadek związanych właśnie z zasadami fizyki. Ciekawie zapowiada się również tryb multiplayer, w którym znajdą się mapy inspirowane najsłynniejszymi scenami z kinowych westernów i autentycznej historii Dzikiego Zachodu – jedna z nich będzie przedstawiała napad na pociąg, inna zaś odbijanie więźniów z aresztu.

Czekamy – po cichu licząc na to, że to dopiero początek sukcesów polskich twórców gier!

www.callofjuarez.com

Świat Zachodu kontra Czerwona Gwiazda

Ekipa od Battlefielda 2 przygotowuje nową grę wojenną


Widać postęp w stosunku do BF2 – sprzęty bojowe są nowocześniejsze...

Nowo założony zespół Kaos Studios, w skład którego wchodzą programiści pracujący nad enginem Battlefield 2, przygotuje dla koncernu THQ grę **Frontlines: Fuel of War**. Ma to być FPS przedstawiający rozgrywający się w niedalekiej przyszłości konflikt zbrojny, w którym w walce o zasoby ropy naftowej staną naprzeciw siebie Zachodnia Koalicja (USA i Europa) oraz Czerwona Gwiazda (Chiny i Rosja). Gra ma mieć nieliniową strukturę, a poza zwykłym strzelaniem zaoferuje również możliwość prowadzenia różnego rodzaju pojazdów bojowych, zaczynając od czołgów, a kończąc na sterowanych radiem robotach zwiadowczych. Więcej szczegółów już wkrótce – przed planowaną na lato 2007 roku premierą gry na pewno jeszcze nieraz o niej napiszemy.

www.kaosstudios.com

Renesans Disciples

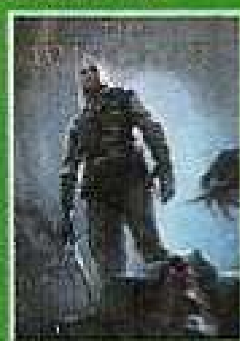
Strategy First wybrało developera trzeciej części serii Disciples


Widoczki będą ładne. A potworki?

Amerykańska firma Strategy First, posiadająca prawa do serii Disciples, zdecydowała, że prace nad trzecią częścią tej strategii fantasy prowadzić będą studia Akella i .dat. Nowa gra będzie zatytułowana **Disciples III: Renaissance** i ma wykorzystywać engine graficzny Virtual Dream opracowany przez programistów z .dat. W wojnach na magię i miecze pokierować będzie można trzema grywalnymi rasami (The Empire, The Legions of the Damned oraz The Noble Elves), z których każda posiadać będzie inne jednostki i wymagać odmiennego stylu gry. Mocnym elementem ma być system walki, który łączył będzie rozgrywkę turową z systemem inicjatywy opartym na czasie rzeczywistym. Data premiery nie jest jeszcze znana, ale nie wydaje się prawdopodobne, by gra mogła ukazać się jeszcze w tym roku.

strategyfirst.com/en/games/Disciples3/

Wiedźmin na E3



Wiedźmin to chyba pierwsza polska gra tak intensywnie prezentowana na targach E3. Tym razem CD Projekt umiejscowił się w Kentia Hall, skąd kusić będzie przedstawicieli międzynarodowej prasy. Trzymamy kciuki, by gra przypadła im do gustu!

Twórca Pulp Fiction robi Drivera



Nie chodzi jednak o Quentina Tarantino, a o Rogera Avary'ego, który przyczynił się w w dużym stopniu do ostatecznego kształtu scenariusza kultowego filmu. Avary ogłosił, że pracuje nad obrazem kinowym wykorzystującym licencję gry Driver, który w jego zamierzeniu miałby trafić na ekrany w przyszłym roku. Jest też zła wiadomość – dystrybucją zajmie się wytwórnia Rogue Pictures, znana z niskobudżetowych horrorów...

Platformówka dla krwiopijców

Legendo szykuje grę Dracula Twins

Platformówki to gatunek skromnie reprezentowany na PC, tym większą frajdę sprawiło więc nam studio Legendo, zapowiadając swoją najnowszą produkcję – grę **Dracula Twins**, która ukaże się latem tego roku.

Bohaterami gry jest rodzeństwo Drac i Dracana, spokrewnione z samym hrabią Draculą. Wampirzysko zostaje porwane przez Dr. Lifelusta, naukowca, który pragnie wykorzystać jego krew do stworzenia eliksiru wiecznej młodości. Drac i Dracana wyruszają, by ratować swojego krewnego. Zanim uda im się dopiąć celu, będą musieli pokonać ponad 40 poziomów pełnych platform, przeszkadzajek, znajdziek i przeciwników. Jednym z ciekawszych elementów gry – o ile tylko nie okaże się zbyt złożony – ma być system zaklęć, rzucanych przez bliźniaki podczas walki z zombiakami Dr. Lifelusta.



Franek, co ty tu robisz?

www.legendo.com



Wystarczą 2 dolki i... możesz pokryć tyłek konia! To ci przyjemność!

2 dolary za 10 minut

Bethesda eksperymentuje z płatnymi dodatkami do Obliviona

Ta informacja nie załapała się już do poprzedniej edycji newsów – wkrótce po premierze gry **The Elder Scrolls IV: Oblivion** pojawił się dodatek, który za niecałe dwa dolary można było ściągnąć z Internetu, zawierający... moduł umożliwiający nakładanie zbroi na występujące w grze wierzchowce. Ta płatna „łatka" nie spotkała się ze zbyt entuzjastycznym przyjęciem graczy, dlatego kolejny podobny moduł zawierał już dodatek nieco bardziej konkretny – questa o nazwie The Orrery oraz nowy budynek: Wizard's Tower. Tu odzew Internautów był większy, choć wciąż narzekali oni na słone ceny – The Orrery można było przejść w około 10 minut. Na tym na pewno się nie skończy – przedstawiciele Bethesdy potwierdzają, że mają zamiar nadal eksperymentować z tym nietypowym systemem dystrybucji dodatków do swoich gier.

www.elderscrolls.com

Ścigacze na poważnie

Studio Milestone zapowiada Super-Bikes: Riding Challenge

Włoskie studio Milestone, odpowiedzialne m.in. za gry S.C.A.R. i Evolution GT, weszło w finalną fazę prac nad grą Super-Bikes: Riding Challenge, realistycznym symulatorem wyścigowych motocykli. Jednym z mocniejszych elementów gry mają być rozbudowane algorytmy sztucznej inteligencji (komputerowi kierowcy będą zapamiętywali styl jazdy gracza i wykorzystywali tę wiedzę także podczas późniejszych wyścigów), ale to nie jedyne co Super-Bikes: Riding Challenge ma do zaoferowania. Nowe dzieło studia Milestone to także realistyczny model fizyki, możliwość balansowania ciałem kierowcy na motocyklu oraz duża liczba licencjonowanych maszyn odwzorowanych z dbałością o szczegóły. Fani sportów motocyklowych, którzy do tej pory mogli bawić się tylko wydawanymi przez THQ grami z cyklu Moto GP, dostaną wreszcie rozsądną alternatywę. Dokładna data premiery gry nie jest jeszcze wyznaczona, ale niemal na pewno będzie ona miała miejsce jeszcze przed wakacjami.

www.milestone.it

Kabalista nową postacią w Hellgate: London

Flagship Studio uchyla rąbka tajemnicy



Promieniem go, promieniem!

Założony przez byłych pracowników Blizzarda zespół Flagship Studios przejął od swoich poprzednich pracodawców styl bardzo... oszczędnego wydzielania informacji o własnych produkcjach. Pierwsze wieści na temat już teraz bardzo oczekiwanej gry **Hellgate: London** pojawiły się dokładnie rok temu, przy okazji E3 2005. Potem długo nie działo się nic, a teraz dowiedzieliśmy się wreszcie, jaka będzie druga (obok Templariusza, o którym mowa była przed rokiem) grywalna klasa postaci. Ujawniona profesja to Kabalista – specjalista od tajemnej wiedzy magicznej, zajmujący się odkrywaniem niezwykłego świata gry. Jedną z głównych umiejętności Kabalistów ma być przyzywanie demonów, które walczą potem w ich obronie. Inną zdolność tych postaci to zmienianie wyglądu oraz cech obiektów i postaci występujących w świecie gry. Hellgate: London zapowiada się na znakomite połączenie FPS-a i RPG-a, ale byłoby całkiem miło, gdyby ekipa z Flagship Studios pokazała nam wreszcie coś więcej.

www.hellgatelondon.com

Cholera, coś mi do oka wpadło!

Snajperką czołgu nie rozwalisz...

Choć – podobnie jak Rainbow Six: Lockdown – nowy Ghost Recon produkowany był przez Ubisoft przede wszystkim z myślą o konsolach, Advanced Warfighter prezentuje się o niebo lepiej od swojego bliźniaka.

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER™

Pierwszym taktycznym shooterem opartym na fabularnych pomysłach pisarza Toma Clancy'ego był Rainbow Six, symulator oddziałów specjalnych wyszkolonych do walki z terrorystami w przestrzeni miejskiej. Ghost Recon pojawił się nieco później, jako alternatywa oferująca potyczki na otwartej przestrzeni, niezamkniętej ścianami budynków. Wszystko to działo się dawno temu (Rainbow Six ukazał się w 1998 roku!), a od tamtej pory wszystko zdążyło się pomieszać. **Cykl Rainbow Six, zawsze uważany za lepszy, osiągnął najniższy możliwy poziom niedawnym R6: Lockdown, a Ghost Recon rozwijał się... ale na konsolach.** Dopiero teraz powraca na PC i robi to w naprawdę niezłym stylu. Czy wystarczająco dobrym, by zyskać miano najlepszego zespołowego shootera na PC?

W przypadku GRAW (to oficjalny skrót, używany również w samej grze) można nawet postawić pytania sięgające dużo dalej. Czy Advanced Warfighter to pierwszy taktyczny FPS nowewj generacji? Czy – zgodnie z zapowiedziami twórców – oferuje przeżycia tak realistyczne i intensywne, że deklasuje wszystkie wcześniejsze tytuły z tego gatunku? Niestety, najlepsza, najbardziej trafna odpowiedź na te pytania brzmi: i tak, i nie. **GRAW ma wiele rzeczy, o których twórcy podobnych produkcji mogli wcześniej tylko pomarzyć**, ale nie wszystko działa tak, jak powinno.

A za rogiem czeka na was niespodzianka. Trzeba było siedzieć w domu...

Pierwszą **ceną tej rewolucji są wymagania sprzętowe.** Ghost Recon: Advanced Warfighter to druga, po The Elder Scrolls IV: Oblivion, gra wydana w ostatnim czasie, przy której pomyślałem: „Czas zainwestować w kompa!". Konfiguracja GeForce 6600 GT, 1 GB pamięci RAM i Athlon 2400 pozwala na komfortową grę tylko przy niskich (w niektórych opcjach średnich) detalach i rozdzielczości niewiele wyższej niż 800 x 600. **By móc w pełni cieszyć się wszystkim tym, co załadowali do gry jej twórcy, potrzebna jest nie tylko najnowsza karta graficzna, ale i układ AGEIA PhysX** odpowiedzialny za obliczenia związane z modelem fizyki. GRAW intensywnie wykorzystuje ten

Słońce i noktowizor





Zabawa z GRAW to przeżycie wyjątkowe z wielu różnych powodów – cześć z nich to **drobne smaczki, które w bardzo subtelny sposób sprawiają, że grę zapamiętuje się na dłużej.** Jednym z takich drobiazgów są kolory zastosowane w grze – dominują rozświetlone brązy i odcienie żółci, co oddaje dominującą paletę barw w regionach okołozwrotnikowych. W GRAW nieco inaczej też działa noktowizor – bardzo intensywnie wzmacnia światło, dlatego widać przez niego dużo mniej niż w wielu innych produkcjach (czasem niemal nic. Patrz: screen). Światła i cienie to jeden z mocniejszych punktów Advanced Warfighter.


Lecąc na akcję, lubimy sobie pomilczeć. Tylko Jack nuci pod nosem „Białego misia".



Zaginiony w akcji

Komuś, kto nie śledzi rynku gier komputerowych, może się wydawać, że Ghost Recon: Advanced Warfighter to druga część serii. Między pierwszą, wydaną w 2003 roku odsłona cyklu, a GRAW na PC ukazały się jedynie dwa dodatki do „jedynki": Desert Siege i Island Thunder. W rzeczywistości jest to jednak już trzecia „generacja" Ghost Recon – pod koniec 2004 roku ukazał się **Ghost Recon 2**, wydany początkowo tylko na konsolę Xbox, potem przeniesiony także na PS2 i GameCube'a. To właśnie przy okazji tej produkcji Ubisoft rozpoczął swoją zabawę z tytułami, czyli wydawanie gier nazywających się identycznie, ale znacznie różniących się między sobą, w zależności od platformy. Ofiarą tej właśnie strategii padł Ghost Recon 2 na PC – miał być inny niż wersje konsolowe, ale powstawał tak długo, że w końcu Ubisoft zdecydował się przenieść programistów do prac na GRAW.

sprzęt (jeśli oczywiście wchodzi on w skład konfiguracji), szczególnie przy eksplozjach.

W kompa warto zainwestować, bo **oprawa graficzna to jeden z głównych powodów, dla których Ghost Recon: Advanced Warfighter góruje nad konkurentami.** Żaden z wydanych do tej pory taktycznych FPS-ów nie wyglądał równie dobrze. Nawet na tych nieszczęsnych najniższych ustawieniach graficznych ściany budynków pokryte są teksturami z bump mappingiem; trójwymiarowe obiekty są właściwie oświetlone i rzucają odpowiednio ukształtowane cienie; roślinność wygląda tak, jak powinna. Wszystko utrzymane jest w specyficznej palecie kolorów (choć to już kwestia estetyczna, a nie technologiczna), wybranej tak dlatego, by miejsce, w którym toczy się akcja, wyglądało tak jak w rzeczywistości. A GRAW...

GRAW to kolejna z nowych gier, przy której pomyślałem: „Czas zainwestować w kompa!".

...przenosi gracza do Mexico City. Powód, dla którego wybrano właśnie tę metropolię, jedną z największych na świecie, staje się oczywisty po kilkudziesięciu sekundach od załadowania pierwszej misji. Gra zaczyna się bardzo podstępnie – jako Scott Mitchell, kapitan oddziału Duchów, stoisz na pokładzie samolotu transportowego, który leci gdzieś wśród chmur. Dowództwo potwierdza rozkaz skoku, podchodzisz do otwartych drzwi desantowego luku, skaczesz w szarawy puch, czujesz szarpnięcie otwierającego się spadochronu.

Przez chwilę nic się nie dzieje i nagle... **chmury przerzedzają się, a u twoich stóp aż po horyzont ciągną się zabudowania meksykańskiej stolicy.** To naprawdę robi wrażenie, a gra wie, jak ten efekt podtrzymać – późniejsze misje kończą się ewakuacją a zaczynają zrzutem z pokładu helikoptera, który frunie nieco niżej, ale na tyle wysoko, byś znów mógł podziwiać rozległą panoramę Mexico City.

Z poziomu chodnika miasto wygląda równie efektownie i realistycznie, jest gęsto porośnięte drzewami i krzewami, pełne przystanków autobusowych i ulicznych świateł, w zacienionych podwórkach skrywa malutkie kapliczki, otwiera się na szerokie bulwary, nad którymi górują wieżowce. Ocenić będzie to mógł pewnie tylko ktoś, kto był w prawdziwym Mexico City, ale twórcy twierdzą, że wiernie odwzorowali w grze autentyczne dzielnice miasta, uwzględniając przy tym to, że fabuła GRAW dzieje się w 2009 roku. Tak czy owak, to, jak metropolia ta prezentuje się w grze, pasuje w 100% do moich wyobrażeń o niej...

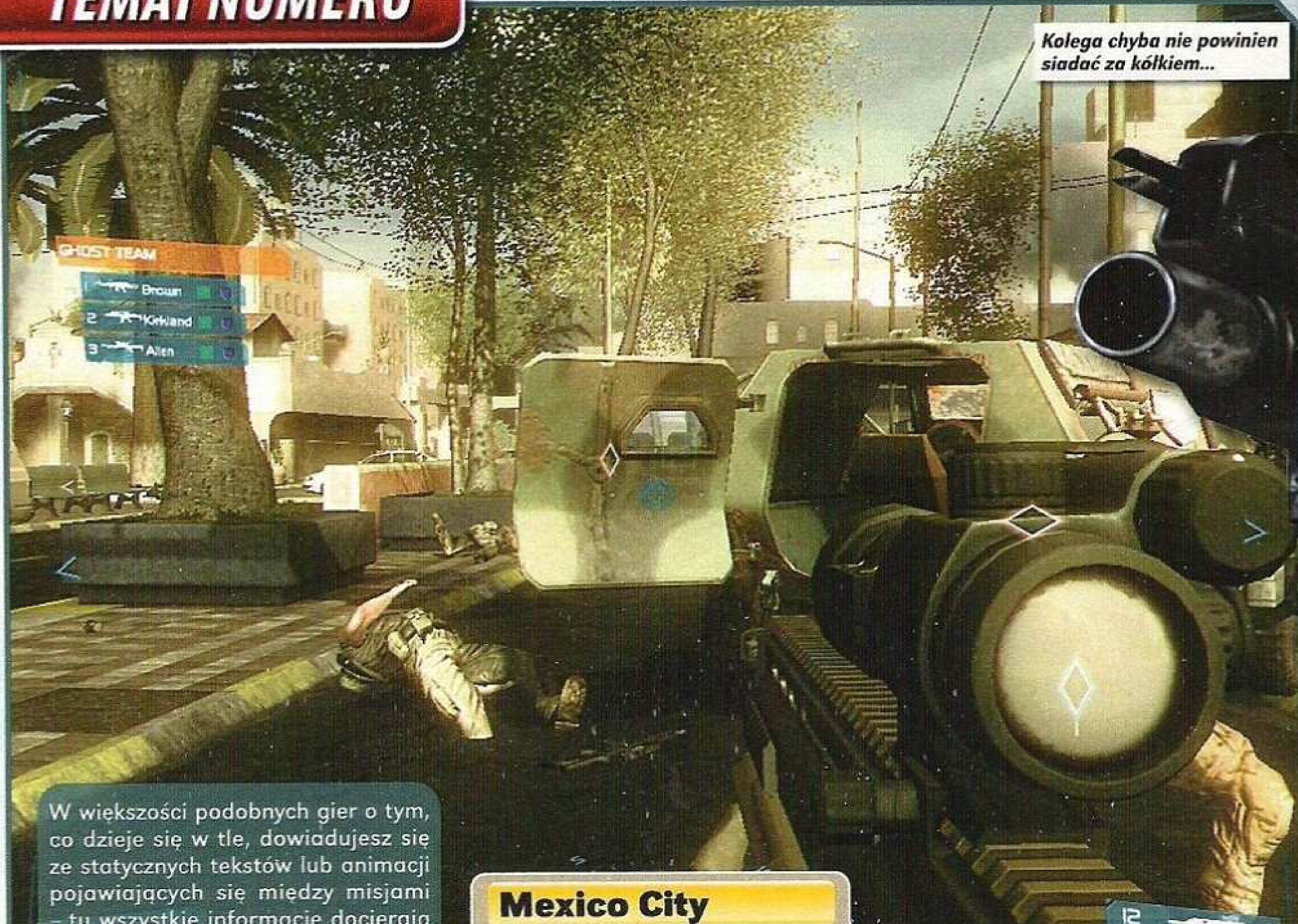
...z jednym małym wyjątkiem. **Ulice miasta są całkowicie wyludnione – jedyni żywi ludzie w tych lokacjach to praktycznie tylko Duchy i ich przeciwnicy** (a ci ostatni też szybko przenoszą się na tamten świat). Właściwie trudno powiedzieć, czy ten fakt należy pochwalić, czy zganić – z jednej strony opustoszałe aleje i zaułki pozytywnie wpływają na klimat gry, ale z drugiej wiadomo, że programiści zdecydowali się na takie rozwiązanie dlatego, że nawet najnowszy sprzęt nie


Hej, poczekajcie na mnie!

„pociągnąłby" konieczności renderowania cywili. Fabuła usprawiedliwia te pustki, ale byłoby naprawdę świetnie, gdyby jednak mieszkańcy Mexico City pojawiali się od czasu do czasu – np. uciekając przed strzelaniną gdzieś na końcu długiej uliczki czy chowając się w budynkach. **Wystarczyłoby przecież tylko kilka skryptów...**

Sposób, w jaki skonstruowano fabułę GRAW, to kolejny mocny punkt tej produkcji. Duchy – trochę przez przypadek – trafiają w Mexico City na zamach stanu, prawdziwy przewrót przygotowany przez grupę zbuntowanych wojskowych, którym nie podoba się ocieplenie politycznych stosunków między USA a Meksykiem. Buntownicy mają plan – chcą porwać prezydentów obu krajów, którzy akurat celebrują podpisanie paktu NASJA, umowy o dwustronnej współpracy. Dowodzony przez Scotta Mitchella oddział znajduje się najbliżej miejsca tych wydarzeń, dostaje więc zadanie powstrzymania wojskowej junty – dodam tylko, że **zanim zobaczysz końcowe napisy, nie tylko uratujesz głowy obu państw, ale także zażegnasz nuklearny konflikt.**

Historia historią – tu liczy się też to, jak ją zrealizowano. **Od momentu, kiedy zaraz na początku wylądujesz na opuszczonej estakadzie, gdzieś w centrum Mexico City, cały czas znajdujesz się w strefie walki.**



Kolega chyba nie powinien siadać za kółkiem...

W większości podobnych gier o tym, co dzieje się w tle, dowiadujesz się ze statycznych tekstów lub animacji pojawiających się między misjami – tu wszystkie informacje docierają do ciebie przez wideokomunikator, którego okienko praktycznie co kilka minut pojawia się w prawym górnym rogu ekranu. Kiedy kończysz misję, wskakujesz na pokład helikoptera, maszyna unosi się, pojawia się ekran ładowania, a następną misję zaczynasz w powietrzu (choć w nieco innym miejscu), tuż przed strefą zrzutu. Ciężko oddać słowami, jak wpływa to na frajdę płynącą z rozgrywki – efekt jest w każdym razie taki, że naprawdę możesz poczuć się tu jak członek elitarnego oddziału wojskowego, który korzysta z najnowocześniejszych osiągnięć techniki. O to chodziło i to udało się osiągnąć!

Klimat buduje też to, co dzieje się w trakcie samych misji, zadania, które wykonujesz, i styl prowadzenia walki. Duże misje podzielone są na szereg mniejszych sekwencji – zwykle jest tak, że standardowe zadania (np. dotarcie z punktu A do B, utrzymanie wskazanej lokacji) przeplatają się z akcjami bardziej nietypowymi (np. wysadzenie stacji benzynowej, by odwrócić uwagę przeciwnika, czy wskazywanie jednostek pancernych samolotom powietrznego wsparcia). **Gra jest trudna – nawet na poziomie normal bardzo łatwo zginąć, jeśli nie stosujesz się do reguł walki w przestrzeni miejskiej.** Tu trzeba zawsze pamiętać, by biegać w pochylonej pozycji, przy ścianach budynków, bacznie obserwując wszystkie dachy i dyskretnie sprawdzając, co kryje się za kolejnym zakrętem.

Chociaż gra automatycznie zapisuje się po przejściu każdej ważniejszej sekwencji (nie ma save'a w dowolnym momencie), wiele z nich będziesz przechodził po kilka, nawet kilkanaście razy. **To przesada, kiedy na pokonanie paru metrów trzeba poświęcić pół godziny grania!**

Przeżycie w Mexico City jest o tyle łatwiejsze, że choć bezpośrednio sterujesz tylko Scottem Mitchellem, ma on ze sobą trzech kompanów. Możesz im wydawać rozkazy na mapie taktycznej – to precyzyjne, ale mało dynamiczne (trzeba przejść na ekran mapy, wydać rozkazy, kliknąć na ikonce „Wykonać!") – albo bezpośrednie w „świecie gry", korzystając z prostego kontekstowego menu. Liczba rozkazów jest raczej niewielka (idź, zatrzymaj się, podążaj za mną, atakuj, osłaniaj teren), ale w sumie wystarczająca. **Korzystanie z pomocy sterowanych przez komputer ziomków jest niezbędne do ukończenia gry i w większości przypadków nie sprawia problemów.** Są jednak chwile, kiedy coś idzie nie tak, pojawia się jakiś błąd w algorytmie AI – twoi kompani albo błędnie interpretują rozkaz (najczęściej ten wydany nie z poziomu mapy taktycznej), albo robią coś, czego zupełnie nie powinni robić. Sporadycznie – ale jednak – wojacy blokują się na przeszkodach, bez namysłu pakują się w niebezpieczne, bo niesprawdzone zaułki albo szukając właściwej drogi, wychodzą przed lufy przeciwnika.

Poza towarzyszami broni w walce wykorzystać możesz – także wydając im rozkazy – różne wojskowe zabawki, np. niewielkie samoloty bezzałogowe (doskonałe do rozpoznania terenu) czy ciężki sprzęt pancerny. Nie musisz zresztą polegać na technice, bowiem **nowe – choć oczywiście dużo mniejsze – możliwości taktyczne daje wzbogacony zestaw ruchów bohatera.** Potrafi on np. w trakcie biegu rzucić się ślizgiem na ziemię (po jakimś czasie będzie to twoja pierwsza, automatyczna reakcja, gdy nagle usłyszysz wokół siebie strzały) lub... stanąć na palcach (by wyjrzeć za jakąś wyższą przeszkodę). Praktyczne zastosowanie tych dodatkowych, niespotykanych w innych FPS-ach opcji jest mie-

Mexico City





Choć gra dzieje się w przyszłości, jej twórcy zadali sobie sporo trudu, by wiernie oddać wygląd Mexico City – bazując na tym, jak miasto prezentuje się obecnie. Nie zabrakło też charakterystycznych „znaków szczególnych", jak choćby ten pomnik, noszący nazwę **El Angel de la Independiencia**, zbudowany na pamiątkę meksykańskiej wojny o niepodległość.



AI twoich towarzyszy broni sprawdza się całkiem nieźle – choć zdarzają się kiksy.





Od czasu, gdy zagrałem w GRAW, to moja ulubiona zabawka.



Jeden strzał i taki efekt? Łał!

Miniaturowy ekranik pozwala oglądać Ligę Mistrzów nawet w trakcie walki.

Hełm M5
Chroni przed pociskami kalibru 5,56 mm, 7,62 mm i 9 mm

Celownik laserowy

Bluza bojowa Crye Precision

Karabin modułowy
- obudowa z tworzywa sztucznego
- kaliber 6,8 mm
- pojemność magazynka: 45 naboi
- wyrzutnia granatów 40 mm

Strój ochronny Under Armour
Chroni przed wilgocią, piaskiem itd.

Cyfrowa kamera High-Definition

Kamizelka kuloodporna
- zintegrowane kabury na dodatkowe elementy ekwipunku i amunicję
- odporna na pociski kalibru maks. 9 mm

Rękawice HellStorm Fury
- ochrona przed wysokimi temperaturami (do 400 stopni)

Spodnie bojowe Crye Precision
- zintegrowane podkładki na kolana
- krój zwiększający mobilność

Buty szturmowe Oakley SI
- niski ciężar całkowity
- ochrona przed wilgocią
- podeszwy zwiększające przyczepność

Zintegrowany system bojowy IWS – podstawowe wyposażenie członka oddziałów Ghost Recon

Xbox 360 kontra PC

To będzie boleć! PeCetowcy są przyzwyczajeni do sprzętowej przewagi nad konsolowcami, tymczasem po raz kolejny okazuje się (pierwszym takim przypadkiem był Oblivion), że ta sama produkcja w wersji na Xboxa 360 wygląda lepiej i jest bardziej grywalna niż w wersji PC. Opisując te różnice, programiści twierdzili, że zmiany, które zastosowali w edycji przeznaczonej dla komputerowców, mają sprawić, że gra będzie bardziej realistyczna. Trudno im jednak uwierzyć – chodziło po prostu o odciążenie kodu... Mamy na to dowody.

EKRAN PODGLĄDU TOWARZYSZY BRONI

Xbox 360





PC

W lewym górnym rogu ekranu włączyć można okienko, w którym wyświetla się to, co widzą twoi kompani. Na 360-tce jest tam pełny, szczegółowy obraz, natomiast na PC tylko mało przydatne wektory!

MAPA TAKTYCZNA

Xbox 360





PC

Na konsoli jest w pełni trójwymiarowa, można ją dowolnie obracać i przybliżać. Na PC widać ją tylko z góry, a jedyne opcje to przybliżanie i oddalanie obrazu.

EKSPLOZJE

Xbox 360





PC

Na PC efektowne, ale mało realistyczne (ograniczone wykorzystanie efektów cząsteczkowych), pełną klasę pokazują dopiero przy zastosowaniu układu AGEIA PhysX – tymczasem wersja konsolowa wygląda tak bez żadnych dodatkowych urządzeń.

Ja nie wiedziałem, że jak nacisnę tutaj, to wyskoczy... granat...

szane – niektóre przydają się bardzo, innych nie użyjesz ani razu.

Poza świetnym trybem dla jednego gracza **Ghost Recon Advanced Warfighter oferuje oczywiście również możliwość gry przez sieć.** Nie mieliśmy okazji przetestować go zbyt dokładnie – trudno znaleźć graczy, gdy na całym świecie pełną wersję GRAW mieli tylko nieliczni przedstawiciele branży. Kilka sesji rozegranych po LAN-ie pokazało jednak, że tryby sieciowe są tu solidne, ale wcale nie rewolucyjne. To, co decyduje o klasie single'a (wrażenie uczestniczenia w prawdziwych, gorących politycznie wydarzeniach), w multi jest właściwie nieobecne.

GRAW to gra, którą niekoniecznie trzeba kupować (np. jeśli nie lubisz taktycznych FPS-ów), ale na pewno warto ją zobaczyć. Co prawda produkt finalny w niewielkim stopniu przypomina niesamowity trailer pokazany rok temu na E3, ale i tak oferuje przeżycia dużo mocniejsze i bardziej wiarygodne niż jakakolwiek podobna produkcja z minionych lat.

Ghost Recon: Advanced Warfighter

Producent: Ubisoft/Grin
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.ghostrecon.com/

cena 99,00
Multiplayer: tak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB

(+) oprawa graficzna • klimat • Mexico City

(–) błędy AI i bugi • wymagania sprzętowe • brak ludzi na ulicach • poziom trudności

Świetny taktyczny shooter, który pod kilkoma względami zostawia całą konkurencję daleko w tyle. Niestety nie jest pozbawiony wad...

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5+
DŹWIĘK 5+
OCENA 4+

Autor: Foch77

Same niespodzianki. Polska – Ekwador 0:0. Mecz z Niemcami: od 60. minuty gram w 10, ale mimo to Żurawski strzela 4 bramki i wygrywam. Trzeci mecz: na boisku pojawia się Zbigniew Boniek!

Mistrzostwa Świata FIFA 2006

To najefektowniejsza scena, jaką można zobaczyć w grze.



Łotdahel – co w reprezentacji Polski na mistrzostwa w 2006 roku robi legenda naszej piłki? Jest jednym z bardzo wielu dowodów na to, że tej gry chyba nikt przed wypuszczeniem na rynek nie przetestował. Pojawiające się **absurdalne błędy w składach zespołów to jedna z większych wad gry**, która przecież bazuje na tym, że pozwala wziąć udział w jak najbardziej aktualnym wydarzeniu.

Mistrzostwa Świata FIFA 2006 (tak właśnie brzmi polski tytuł) nie broni się niestety również innymi elementami. **Pod względem grywalności stanowi wręcz krok do tyłu względem FIFA 06!** Poprzednia część nie była może szczególnie dobra, ale zawierała kilka ciekawie zrealizowanych patentów, które zostały wycięte z najnowszej, specjalnej edycji. Na przykład zdecydowanie gorzej rozwiązano wykonywanie rzutów wolnych, zrezygnowano również ze wskaźnika mówiącego o morale zespołu. Dlaczego?!

Zdaje się, że **EA Sports chciało zrobić grę lekką, łatwą i przyjemną, ale jako że finezji w nich tyle co w Rasiaku, wyszło jak zawsze. Czyli bardzo przeciętnie i topornie.** Nawet po włączeniu najszybszej rozgrywki akcja się ślimaczy. Na domiar złego wciąż bardzo dobrze działają dwa uniwersalne sposoby na zdobycie bramki – rajd po linii bocznej i dośrodkowanie na główkę oraz ominięcie całej linii obrony podaniem „na dobieg". Ten drugi manewr jest jeszcze całkiem efektowny, ale sorry – nie powinien wychodzić prawie za każdym razem, zwłaszcza na „profesjonalnym" poziomie trudności.

Tej gry chyba nikt przed wypuszczeniem na rynek nie przetestował!

Tryby gry nikogo nie zaskoczą. Można rozegrać mistrzostwa (z eliminacjami lub bez – w grze jest 127 drużyn narodowych), pobawić się w treningu, postrzelać rzuty karne oraz podjąć się często dość trudnych zadań historycznych. Nie jest to żadna nowość, ale dobrze, że choć z niej nie zrezygnowano.

Musisz więc obronić prowadzenie, strzelić w jednej połowie dwie bramki itp. – a wszystko to w sytuacjach, które naprawdę kiedyś miały miejsce. Mogło być pięknie, ale i tu nie obyło się bez dużego byka – składy drużyn w tym trybie to nie klasyczne ekipy (gdzie rzeczywiście mógł się Boniek pojawić), ale te najnowsze. Kolejny błąd testerów, jak przypuszczam. A pomyśleć, że kiedyś w FIFA takie mecze były rozgrywane przy włączeniu specjalnego filtra w kolorze sepii...

Tak samo jak w FIFA 06, w Mistrzostwach **słyszymy z głośników Szaranowicza i Szpakowskiego. Jest nieco lepiej niż poprzednio, ale wciąż odnosiłem nieodparte wrażenie, że panowie komentują zupełnie inne spotkanie.** Błędów jest tu od groma – mówią o porażce w poprzednim meczu, który zremisowałem, teksty powtarzają się bardzo często i dobierane są, zdaje się, losowo. O opóźnieniach nie ma już co oczywiście mówić. Spośród tej dwójki gorzej wypada zdecydowanie Szaranowicz, którego brak talentu aktorskiego ujawnia się szczególnie w okrągłych kwestiach – złotych myślach, które rzuca czasem w środku meczu.

Na sam koniec zostawiłem sobie narzekanie na grafikę, która prezentuje się nieźle – ale tylko jeśli patrzysz na grę krótko i z odległości kilku metrów. Wszystkie mecze rozgrywane są na bardzo ciemnej murawie, ogólnie światła to tu za wiele nie ma. **Modele i animacje nie zmieniły się zbytnio już od kilku lat, a szczytem szczytów są twarze zawodników.** Wszyscy co do jednego wyglądają, jakby cierpieli na jakąś łuszczycę skóry, ew. przeszli właśnie ciężką ospę. Porażka.

Gra zawodzi na prawie każdym kroku, ustępuje we wszystkich aspektach już nie tylko jakiemukolwiek PES-owi, ale również FIFA 06. Nie wiem, komu z czystym sumieniem mógłbym ją polecić. Bońkowi?


Ty też byś miał niewyraźną minę, gdybyś się znalazł w tej grze.


A teraz siekierka na cześć tego pana!



Replay znów królem strzelców! Jak on to robi?!

Mistrzostwa Świata FIFA 2006

Producent: EA Sports	**Dystrybutor PL:** EA Polska
http://www.easports.pl/	
cena 99,90	Multiplayer: tak
	Gatunek: sportowa

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Windows 2000/XP

+ jedyna gra pozwalająca rozegrać mistrzostwa świata • tańsza o 30 zł od FIFA 06

– masa błędów • mniej bajerów niż w FIFA 06 • oprawa • uniwersalne sposoby na bramki

Zubożona wersja FIFA 06. Tylko dla największych maniaków, którzy muszą mieć wszystko, co jest związane z MŚ.

GRYWALNOŚĆ 3-
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3+
OCENA 3-

Autor: Che Collada



Evolution GT

Jakiś czas temu Milestone wypuściło na rynek Squadra Corse Alfa Romeo. I poza tym, że gra trafiła na półki, nic więcej się nie stało. Czy tak samo będzie z Evolution GT?

Nie lubię czytać zapowiedzi przygotowanych przez twórców gier. **Ja rozumieć, że oni musieć napisać, że ich gra jest megawypas.** No bo jak inaczej reklamować swój produkt? Tyle tylko, że w wielu przypadkach ta opinia jest jedyną pozytywną na temat finalnego „dzieła".

O ile jednak działania promocyjne twórców mogę zrozumieć, to nigdy nie pojmę, po jaką cholerę robić samochodówkę, w której nie czuć prędkości. Fajnie, jeżeli gra pozwala usiąść za kierownicą licencjonowanej fury, ale cóż z tego, skoro auto ledwo się toczy, a steruje się nim jak ogromną ciężarówką? **Nawet jeżeli bryka pojedzie szybciej, to maksymalnie z prędkością, jaką rozwijają wózki widłowe. I gdzie tu szukać radości z jazdy?** Samochody w Evolution GT są tak ślamazarne, że trzeba niemałego zapału i cierpliwości, by pojeździć sobie przez kilka godzin i przy tym nie zasnąć.

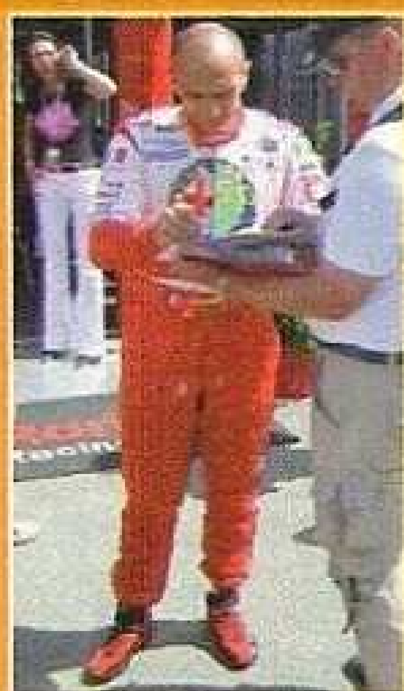
Brak poczucia, że jadę samochodem wyścigowym, pogarsza fatalne sterowanie. Auta sprawiają wrażenie ociężałych, ospale reagują na gwałtowne szarpanie kierownicy (na klawiaturze jest jeszcze gorzej), a do tego nie można szybko zatrzymać pojazdu, nawet wciskając hamulec w podłogę (i nie miało znaczenia, czy jechałem 20, czy 104 km/h). **Czy tak powinien działać megahiperwypasiony model jazdy, o którym twórcy gry piszą na oficjalnej stronie?**



Leon nie chce jechać dalej. Twierdzi, że za dużo razy uderzyłem nim o bandę.

Szybki Tarquini

Facet, który śmiesznie porusza ustami w tutorialu, to Gabriele Tarquini. Startował on w F1 w latach 1987-1995. Przez całą karierę zdobył aż 1 punkt, bo najczęściej zajmował miejsca koło dwudziestego. Obecnie Tarquini zasiada za kierownicą seata leona i jeździ w mistrzostwach WTCC, lecz przynajmniej w nich odnosi jakieś sukcesy.



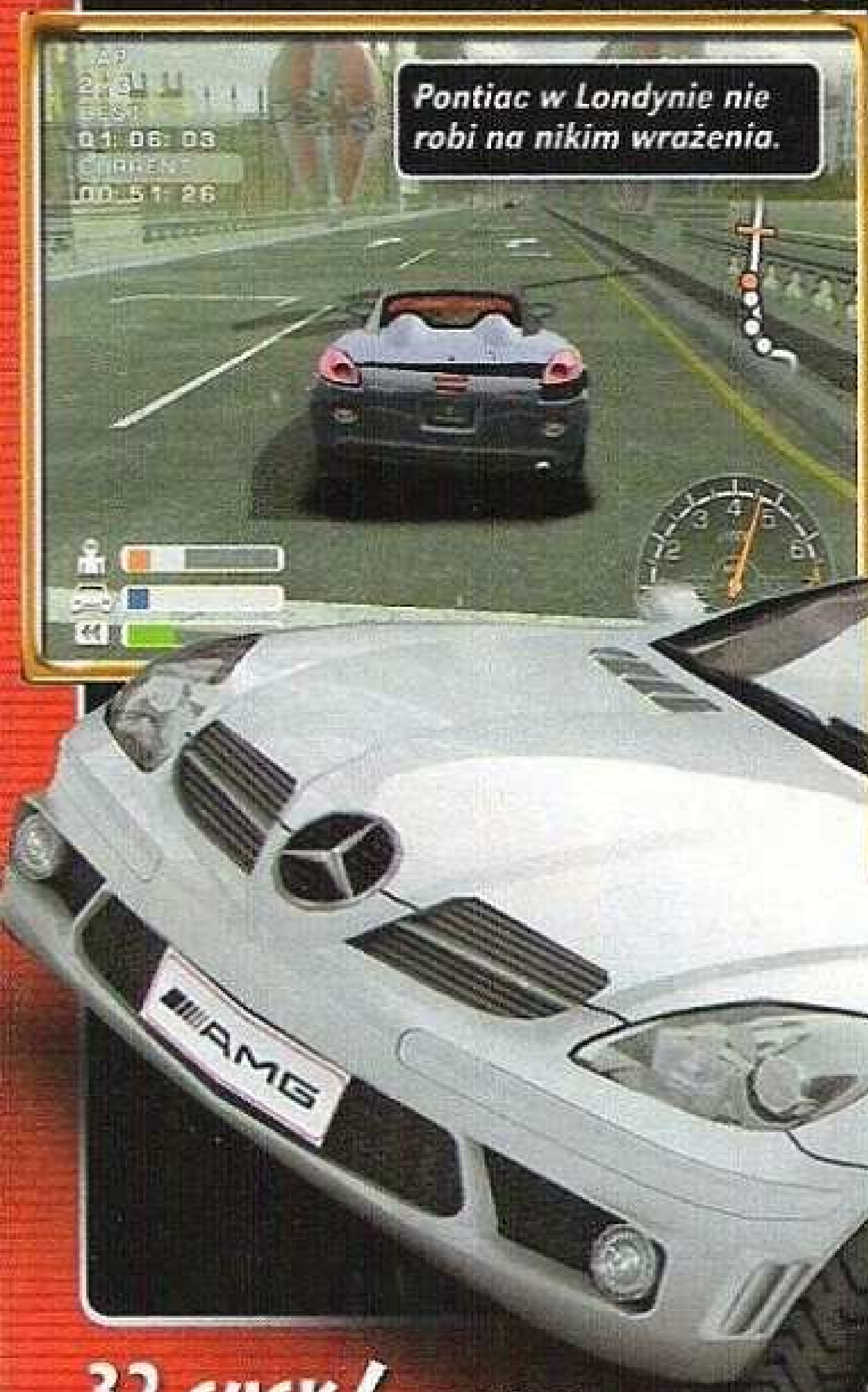
Plus dla Evolution GT należy się za ciekawie zaprojektowany i dobrze przemyślany tryb kariery. Za każdy wyścig gracz otrzymuje określoną liczbę punktów, które może przeznaczyć na ulepszenie swoich umiejętności (ot, taki mały element RPG). **Jest dużo dodatkowych wyścigów, aż 38 licencjonowanych samochodów, 28 tras oraz kilka bajeranckich opcji, które nieco urozmaicają nudne i schematyczne wyścigi.** Jedną z nich jest Efekt Tygrysa, który pozwala cofnąć czas w dowolnym momencie – rzecz wielce przydatna w chwilach, gdy popełnisz błąd.

Fajnie, jeżeli gra pozwala usiąść za kierownicą licencjonowanej fury, ale cóż z tego, kiedy wóz się ledwie toczy?

Fajna jest też zabawa we wkurzanie kierowcy jadącego przed tobą. Wystarczy wsiąść mu na ogon, by chłopina po jakimś czasie zaczął się pocić z nerwów. Gdy zdenerwuje się wystarczająco (wskaże to pasek umieszczony nad jego pojazdem), popełni głupi błąd, który zepchnie go na dalszą pozycję. Żeby jednak nie było zbyt łatwo, ten sam efekt działa na gracza, któremu **obraz na ekranie rozmywa się i w rezultacie całkowicie ogranicza widoczność.**

Graficznie Evolution GT wypada całkiem dobrze. Karoserie odbijają promienie słońca, a tumany kurzu wzbijają się spod kół. Niestety, ten niby zaawansowany system zniszczeń jest, ale jakby go nie było – **rozbite światło czy szyba to w tego typu grach przecież już standard,** a uszkodzenia w Evolution GT wcale nie wpływają na sposób prowadzenia aut. Dodatkowo – jak na mój gust – za dużo napaćkano wszelkiego rodzaju wskaźników, które zasłaniają wszystko wokół samochodu. Dochodzi też jeszcze ogromny minus za brak widoku z wewnątrz!

Jedyne, co naprawdę mi się spodobało w Evolution GT, to filmiki z udziałem włoskiego kierowcy Gabriele Tarquiniego. Facet najwidoczniej nie potrafił nauczyć się kilku zdań, bo w czasie mówienia co chwila bez skrępowania zerka na kartkę, poruszając przy tym ustami jak karp zdychający w pustej wannie. Ale nie ma co się dziwić, że tak to wyszło. **Po prostu jego gra aktorska dorównuje poziomem wyścigom, które przygotowało Milestone.** Więc jeżeli chcesz pograć w prawdziwą samochodówkę, poszukaj innego tytułu. Po co się męczyć?



Pontiac w Londynie nie robi na nikim wrażenia.



Ale mam ładne autko...

Tak wygląda obraz, gdy dasz się zastraszyć przez kierowcę jadącego za tobą.

Evolution GT

Producent: Milestone
Dystrybutor PL: brak
http://www.milestone.it/eng/EvoGT/

cena ---
Multiplayer: tak
Gatunek: wyścigi samochodowe

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP/2000

Efekt Tygrysa • ładna grafika (rozmycia ekranu) • licencjonowane samochody

słaby model jazdy • toporne samochody • nudne wyścigi • brak widoku z wewnątrz

Pełna trójka za pomysłowo zaprojektowany tryb kariery. To poza licencjonowanymi samochodami jedyna rzecz warta uwagi.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
OCENA 3

Autor: Hedo

Czas poczuć ciepły wiatr znad wydm...

Solarium w Egipcie? Bez sensu...

To jest dopiero gangsterski tatuaż.

ANKH

Kiedy ostatni raz wybrałeś się w jakiejś grze na wakacje do Egiptu? Biuro podróży Deck13 zaprasza!

Przygotuj sobie przeciwsłoneczne okulary oraz krem z wysokim filtrem, ponieważ najnowsze dzieło programistów z Deck13 zabierze cię w samo serce słonecznego Egiptu – do Kairu. I to na dodatek starożytnego. Nie będzie to jednak miasto znane z kart historii, ponieważ znajdziesz tam wiele machin, których nie powstydziłby się sam Leonardo da Vinci.

W grze wcielisz się w syna lokalnego architekta, Assila, który w wyniku splotu niefortunnych zdarzeń zostaje obłożony śmiertelną klątwą. Jednak nie jest tak źle, ponieważ mumia rzucająca klątwę na bohatera daje mu również klucz do jej zdjęcia, czyli naszyjnik z tytułowym krzyżem Ankh. Fakt, że nie robi tego celowo, bo po straceniu artefaktu zamienia się w kupę bandaży, ale liczy się finalny efekt, prawda?

Zagadkowy Sfinks

Sfinks został zbudowany przez faraona Chefrena – i prawdopodobnie to on użyczył posągowi twarzy. Ten kolos, długi na 73 metry i wysoki na 20, jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych budowli Egiptu. Trudno uwierzyć, że aż do 1926 roku ten niesamowity posąg leżał zakopany w piasku po szyję. Jednak teraz promienieje i to mimo tego, że nie ma części nosa oraz brody.

Biedne kotki. Zaraz was nakarmię, a przy okazji zrobię kuku tej puszystej pani za ladą.

Ostrzegam – Ankh jest strasznym pożeraczem czasu.

Mocną stroną Ankh jest humor, zarówno dzięki napotykanym postaciom, jak i znajdywanym przedmiotom (m.in. elektryczny węgorz w roli baterii czy też „klucze" do Sfinksa, które tak naprawdę są częściami ciała pechowego architekta). Twórcy nie ukrywają, że **inspirowali się klasycznymi przygodówkami spod znaku LucasArts**, a te znane są z zapewniania dużej frajdy. Trudność zagadek jest na odpowiednim poziomie, w związku z tym nie powodują one większych przestojów. W większości nie są zbyt skomplikowane, lecz czerpie się dużą satysfakcję z ich rozwiązywania. Będziesz się mógł tutaj nawet pobawić w MacGyvera, ponieważ niektóre łamigłówki zmuszą cię do łączenia przedmiotów. Oczywiście każdy z elementów ekwipunku komentowany jest w zabawny sposób przez Assila.

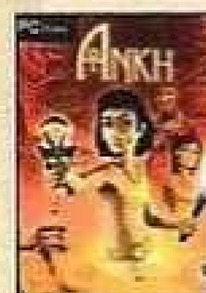
Wspomniałem wcześniej o postaciach – czas bliżej im się przyjrzeć. Z bardziej charakterystycznych można wymienić „nieustraszonych" najemników, „przerażających" zabójców czy też prawie niewidomego krawca. **Ciekawe jest, że przy rozmowie z najemnikami jesteś w stanie dowiedzieć się dużo o samej grze.** Możesz się ich spytać, czy potrzebna jest solucja do przejścia gry, czy fabuła jest rozbudowana (a jest) i o tym podobne rzeczy. Biorąc pod uwagę zabawne odpowiedzi twoich rozmówców, jest to bardzo dobry pomysł. To, że Ankh inspirowany był klasycznymi produkcjami widać nawet w przypadku grafiki. W chwili gdy oglądałem intro, w mojej głowie kołatały się dwa słowa – Monkey Island. Pierwszą zauważalną rzeczą jest to, że **grę utrzymano w kreskówkowej manierze, jednocześnie stosując pełen trójwymiar.** Wygląd postaci jest znakomicie dopasowany do ich stylu bycia – najlepszy przykład to przewoźnik-gangsta, który jest obwieszony złotymi łańcuchami i myśli o „odpicowaniu" swojej łódki (w czym mu pomagasz). Krajobrazom również nie mam nic do zarzucenia. Czasami piasek niemal sypie się z monitora. Twórcy świetnie bawili się przy projektowaniu lokacji i, co ważniejsze, ten entuzjazm jest odczuwalny.

Dźwięk stanowi kolejną mocną stronę Ankh. Początkowy utwór „This is Cairo" utknął w mojej głowie na kilka dobrych dni. Głosy są dobrane wprost idealnie. Istotne jest, że kwestie są wypowiadane z odpowiednim ładunkiem emocjonalnym. **Podczas rozwiązywania łamigłówek będzie ci towarzyszyć muzyczka stylizowana na orientalną – całkiem sympatyczna i niemęcząca uszu.**

Nowa gra Deck13 jest bardzo udanym powrotem do korzeni przygodówek. Niesamowita wręcz dawka humoru oraz miła dla oka grafika powodują, że gra się bardzo przyjemnie. Jednak ostrzegam – Ankh jest strasznym pożeraczem czasu. Gdy po raz pierwszy odpaliłem ją o godzinie 16, to skończyłem grać około 2:30. Niestety przygody małego Egipcjanina da się skończyć po mniej więcej 10 godzinach gry. Kiedy piszę te słowa, Ankh nie ma jeszcze dystrybutora w Polsce – mam nadzieję, że to się zmieni, ponieważ dla miłośnika gatunku jest to pozycja obowiązkowa...

Tak to jest z kobietami. Uratować – źle, nie uratować – też źle...

Autor: Krzaq



Ankh

Producent: Deck13
Dystrybutor PL: brak
http://www.ankh-game.com/

cena ---
Multiplayer: nie
Gatunek: przygodówka

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) dużo humoru • wciąga • nawiązuje do klasyki gatunku

(–) trochę za krótka

Przygodówki wracają do gry! Bardzo dużo humoru oraz niesamowite pokłady grywalności czynią z Ankh smakowity kąsek.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Powrót cyfrowej legendy.

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Wydawało się, że po TR: Angel of Darkness może być tylko gorzej. Szósta odsłona gry z Larą wyglądała, jakby ktoś gumową lalę z sex shopu wpuścił na plan Indiany Jonesa...

Core Design, mimo całego szacunku dla firmy i pokłonów do ziemi za TR1 i TR2, stopniowo obniżało loty. Angel of Darkness przelało czarę goryczy, z czego ostatecznie zdało sobie sprawę również Core. Na kolejną grę musieliśmy czekać aż trzy lata, a za produkcję tym razem zabrało się studio Crystal Dynamics. Tych gości pamiętam przede wszystkim dzięki rewelacyjnej gierce Gex: Enter the Gecko (coś jak Croc, tylko dwa razy lepsze). Większość graczy skojarzy jednak inne tytuły „krystalicznych": Blood Omen: Legacy of Kain czy Project: Snowblind.

Zanim odpaliłem „nową Larę", zelektryzowała mnie wiadomość, że **nad projektem Legend pracował sam Toby Gard.** Jest to człowiek, który wymyślił i w pewnym stopniu zrobił pierwszego Tomb Raidera, a gdy jego koncepcja rozminęła się z pomysłami Core, odszedł z firmy. Nie wiem, jak duży udział w pracach nad Legendami miał Gard, ale faktem jest, że trudny do opisania i sprecyzowania klimat gry powrócił!

O ile odbiór samej gry to rzecz wysoce subiektywna, nie podlega dyskusji, że pewne zmiany w TR są widoczne na pierwszy rzut oka. Chyba przede wszystkim te, które wystają najbardziej. Być może niektórzy z was zapłaczą, ale panna Croft nie dźwiga już na klacie pokaźnych arbuzów. W ich miejsce pojawiły się zgrabne melony. Obok owocowych kwestii istniała realna obawa, że nowa Lara będzie podobna do Angeliny Jolie. Na szczęście zrezygnowano z tego pomysłu. Nie zobaczycie więc czerwonego obwarzanka w miejscu ust ani paskudnych tatuaży. Lara wygląda po prostu bosko, 10 tysięcy polygonów (poprzednio było 4400), całkiem niezła mimika, kocie ruchy, których nie powstydziłby się Książę Persji. Do tego efekty w rodzaju wody spływającej po szyi i nogach Lary (gdy np. nasza muza wychodzi z basenu). Jest na co popatrzeć. Dodaj sobie jeszcze bonusik, który znajduje się w posiadłości Croftów, tj. szafę, w której znajduje się około 20 strojów dla naszej gwiazdy! Normalnie można wyrzucić do kosza Barbie i jej ubranka.

Po odpaleniu TR:L miałem zamiar pograć z godzinkę i udać się na ciężko zapracowany posiłek, ale zamiast tego siedziałem do wieczora, aż... ukończyłem Legendę. To i dobrze, i źle. Z jednej strony nowy TR dosłownie przykręca do ekranu, lecz z drugiej – osiem godzin na przejście gry za ponad 100 złotych to zdecydowanie za mało. Wiele można by zarzucić poprzednim TR, ale jednak te minimum dwa, trzy dni trzeba było grać, żeby, pardon za wyrażenie, zaliczyć Larę. Czy to oznacza również, że gra jest aż tak prosta?

Powiem tak: nie zdarzyły mi się przystanki dłuższe niż 5, może z 7 minut, a i to naprawdę sporadycznie. Jednocześnie nie miałem jednak wrażenia, że z przejściem TR:L poradziłby sobie rozgarnięty pięciolatek. Gra jest po prostu dobrze zbalansowana, checkpointy są w miejscach, w których powinny się znaleźć. Nie ma też przestojów z powodu przydługich, słabej jakości wstawek filmowych, jak to było w Chronicles i Angel of Darkness. Wręcz przeciwnie. Cut-scenki są zrealizowane bardzo udanie, a na dodatek trzeba oglądać je bardzo uważnie, są bowiem interaktywne. Co to

Lara w Księdze rekordów Guinnessa!



Na to wyróżnienie Lara Croft zasłużyła za osiągnięcie statusu najbardziej popularnej bohaterki gry komputerowej. Od czasu wydania pierwszej części serii sprzedanych zostało około 28 milionów egzemplarzy gier z jej udziałem.

Ciekawe, czy jak w to strzelę, to spadnie.

Cześć, jestem Lara Croft! Jak to? Nie znacie mnie? Wszyscy mnie znają! Absolutnie!

Pytanie: Lara spada czy wzlatuje?

Bo zupa i tak byłaby za słona.

oznacza? W niektórych momentach, kiedy np. widzisz, jak Lara przeskakuje przez przepaść, by następnie prześlizgnąć się pod upadającą antyczną kolumną, na ekranie pojawiają się strzałki. Musisz wtedy nacisnąć odpowiedni klawisz, bo jeśli tego nie zrobisz, bohaterka spadnie w czarną otchłań albo przygniecie ją wspomniany słup. Ten prosty w sumie pomysł znakomicie podbija adrenalinę.

Świat gry to kolejna rzecz, która mnie urzekła. Tomb Raider od zawsze słynął z zapierających dech w piersi panoram, chociaż ze względu na zapóźnienie technologiczne i powielanie schematów od drugiej części gry zachwyty były znacznie rzadsze. W Legendach znowu oczy wyłażą z orbit, a szczęka opada do kolan. Nie chodzi tylko o to, że Lara znajdzie się w malowniczych zakątkach w rodzaju tropikalnych lasów, starożytnych ruin czy ośnieżonych szczytów gór. Lokacje są tak zaprojektowane, że nie ma wrażenia ograniczenia przestrzeni przez sztuczne przeszkody. Gdziekolwiek trafisz, masz niemal pełną możliwość penetracji otoczenia. Jeżeli gdzieś nie możesz się przedostać, zazwyczaj oznacza to, że musisz uporać się z jakąś zagadką lub poćwiczyć skoki (zadania zręcznościowe).

Jeszcze jedna rzecz dla starych fanów TR to skojarzenia, jakie siłą rzeczy nasuwają się w niektórych miejscach Legend. Na pewno wielu z was podczas przygody w Nepalu przypomni sobie świetne misje z Tybetu, które były chyba najlepszą częścią Tomb Raidera 2. Takich ukłonów w stronę poprzednich udanych przygód Lary jest więcej, ale na szczęście nie oznacza to powielania pomysłów! Nowy Tomb Raider zachwyca również dlatego, że **zadania, w których trzeba pogłówkować, są ciekawe, sensowne i dobrze skonstruowane.** Te etapy, gdzie liczą się przede wszystkim zręczność i eee... gibkość ciała Lary, znakomicie łączą się z innymi. To jest to!

Historia w nowym Tomb Raiderze łączy się m.in. z legendą arturiańską, ale powiedzieć choćby słowo więcej, to byłby już spoiler, więc zmilczę. Zdradzę tylko, że story przedstawiono w formie retrospekcji z dzieciństwa Lary oraz zdarzeń już współczesnych. Jak się okazuje, traumatyczne przeżycia z lat pacholęcych powrócą... **Konieczna będzie psychoterapia!**

W głowach graczy na całym świecie wkrótce kołatać się będzie tylko jedno pytanie: kiedy dostaniemy kolejną Larę?

Pamiętacie specyficzne, obracające się menu, gdzie Lara miała znalezione sprzęty, broń i inne graty? Technika poszła do przodu i tym razem wszystkie potrzebne informacje, opisy, prezentacje przedmiotów znajdują się w poręcznym, czytelnym palmtopie. W arsenale Lary, obok klasycznych dwóch pistolców, znajduje się całkiem sporo pukawek – od karabinów, poprzez strzelby, aż do wyrzutni granatów. **Panna Croft dźwiga ze sobą tylko jeden rodzaj broni dodatkowej (oprócz pistoletów), dzięki czemu nie ma skoliozy.** Poza pukawkami masz jeszcze do dyspozycji latarkę (która ma ograniczony czas działania), apteczkę (Lara może nosić ze sobą maksymalnie trzy) oraz rodzaj lassa, które przypomina mi trochę zabawki Batmana.

Nowy Tomb Raider zaskakuje z wielu powodów. Interesujące, w wielu miejscach po prostu piękne lokacje, dopracowany wygląd i poruszanie się Lary, fajne story i groźni bossowie. Lista zalet jest o wiele dłuższa. Co ważne, **gra prawie zupełnie się nie krzaczy. Podczas całej przygody trafiły mi się może ze dwa bugi**, co tym bardziej cieszy, że świetnie jeszcze pamiętam występ Lary w Kronikach, kiedy nagminnie wypadała poza tekstury i tonęła w ciemności.

Na minus można ewentualnie zaliczyć niezbyt sensowne sterowanie. Grając, używasz WSAD-u oraz myszy, ale musisz posługiwać się również klawiszami znajdującymi się powyżej kursorów (np. wykorzystanie apteczki) czy [K] (granaty). To dobry pomysł, ale tylko jeśli masz trzy ręce albo bardzo zręczne palce stóp. Na szczęście klawiszologię można dopasować do swoich preferencji.

Być może mój zachwyt nad Tomb Raiderem wynika przede wszystkim z niewielkich oczekiwań. Po policzku od Core Design **nikt już chyba nie oczekiwał, że Tomb Raider będzie czymś więcej niż kolejnym filmidłem na dużym ekranie**, a sama Lara co najwyżej bohaterką kampanii reklamowej antyperspirantu w kulce. Pozytywne zaskoczenie Legendą jest więc totalne. Mimo to jestem pewien, że nowy TR sam doskonale się obroni, a w głowach graczy na całym świecie będzie wkrótce kołatać się tylko jedno pytanie: kiedy dostaniemy kolejną Larę?

Oj, tu nie było pasów, stary! Sorry!

Lara Croft: Legend

Autor: Herr Odyn

Producent: Crystal Dynamics
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.tombraider.com/

cena 129,00

Multiplayer: nie
Gatunek: zręcznościowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) wspaniałe lokacje, doskonałe lochy i katakumby • świetne menusy • bardzo dobry model Lary • fizyka • całkiem niezły scenariusz • muzyka • dobrze zaprezentowani przeciwnicy

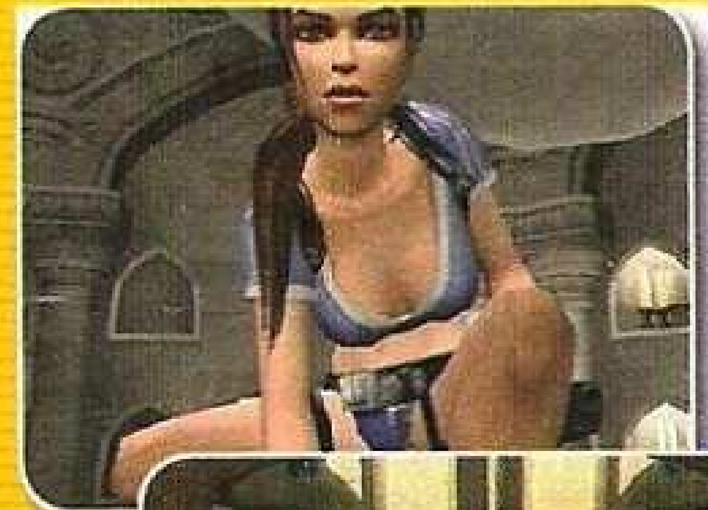
(–) słaby model jazdy motorów • męczące teksty pomagiera Lary, Ziga • zdecydowane za krótka • złe obłożenie klawiszy

Gdyby gra była dłuższa, to należałaby się jej piątka z plusem. Niestety jest za krótka, ale to tylko podsyca apetyt na kolejną Larę.

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	5
OCENA	5-

„Złota seria" czyli Lara's Back!

Specjalnie dla was, w pocie czoła i zadyszany, pracowicie ustawiałem pannę Croft w wielu... pozycjach. Oto efekt tej sesji zdjęciowej!










Zwróć uwagę na piątą fotkę, gdzie po raz pierwszy Lara tańczy na rurze! Okazuje się też, że do sukni wieczorowej (drugie zdjęcie) Lara wcale nie zakłada kąpielówek – na kolejnym zdjęciu wyraźnie widać koronkową bieliznę!

Full Spectrum Warrior był grą jedyną w swoim rodzaju i trudno go było zaszufladkować do jakiegoś gatunku. Czy druga część jest równie nowatorska?

Powrót do Zakistanu.



Drób nieznanego żołnierza.

Koledzy z zespołu lubią pozować. Od lewej Alfa, Gamma, Beta i Omega.

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

Jeśli nie grałeś nigdy w FSW, należy ci się małe wyjaśnienie: jego wyjątkowość opiera się na tym, że **chociaż z wierzchu przypomina zwykłego shootera TPP, nie sterujesz tu postaciami bezpośrednio, lecz wydajesz im rozkazy jako dowódca.** Chcąc zwyciężyć, musisz przytomnie i kompetentnie reagować na niespodziewane zdarzenia na polu walki. Kluczem do sukcesu jest przemieszczanie drużyn od osłony do osłony, podczas gdy część żołnierzy zapewnia wsparcie ogniowe, po to, by możliwe było zajście nieprzyjaciela z flanki.

Akcja rozgrywa się w Zakistanie – fikcyjnym, ogarniętym wojną domową państwie, stanowiącym modelowy przykład teatru działań, z jakim mają na co dzień do czynienia amerykańscy żołnierze w Iraku czy Afganistanie. Krajobrazy są bardziej urozmaicone niż w „jedynce", gdzie sprowadzały się prawie wyłącznie do skąpanych w słońcu, zakurzonych ulic – w Ten Hammers odwiedzisz takie lokacje jak miasteczko domów na wodzie, zabytkowa łaźnia czy pałacowe krużganki.

W przeciwieństwie do pierwszej części, tym razem już bez nudnawego szkolenia zostajesz natychmiast rzucony w ogień walki, gdzie z marszu opanowujesz nowy system sterowania. Jeżeli masz nawyki z „jedynki", minie trochę czasu, zanim się przyzwyczaisz. Po serii frustrujących pomyłek sam parę razy przekląłem siarczyście, ale z perspektywy czasu stwierdzam, że interfejs zmienił się zdecydowanie na lepsze. To fakt, że jest bardziej skomplikowany i pozornie mniej intuicyjny, ale tylko dlatego, że zwiększono gamę dostępnych możliwości dowodzenia.

Przede wszystkim nie musisz już, jak kiedyś, nieustannie zmieniać drużyny, kiedy chcesz jej wydać rozkaz. **Możesz teraz przejść praktycznie całą misję, sterując jednym oddziałem**, drugi zaś traktować jako pomocniczy i tylko nim komenderować. Sprawdza się to szczególnie wtedy, gdy trzeba wezwać chłopaków z drugiego końca levelu, co wcześniej wiązało się z czasochłonną serią „skoków" z miejsca na miejsce.

Ponadto **możesz teraz podzielić czteroosobową drużynę na dwie sekcje**, co znacznie zwiększa pole manewru, gdy zaczyna brakować „rąk do pracy". Jako że ostrożność bywa czasem w cenie, zaimplementowano dodatkowy tryb poruszania się (zwany „hot"), w którym żołdacy zamiast pędzić na złamanie karku do najbliższego muru, stąpają powoli, obserwując otoczenie z bronią gotową strzału.

Nie dla osób o słabych nerwach

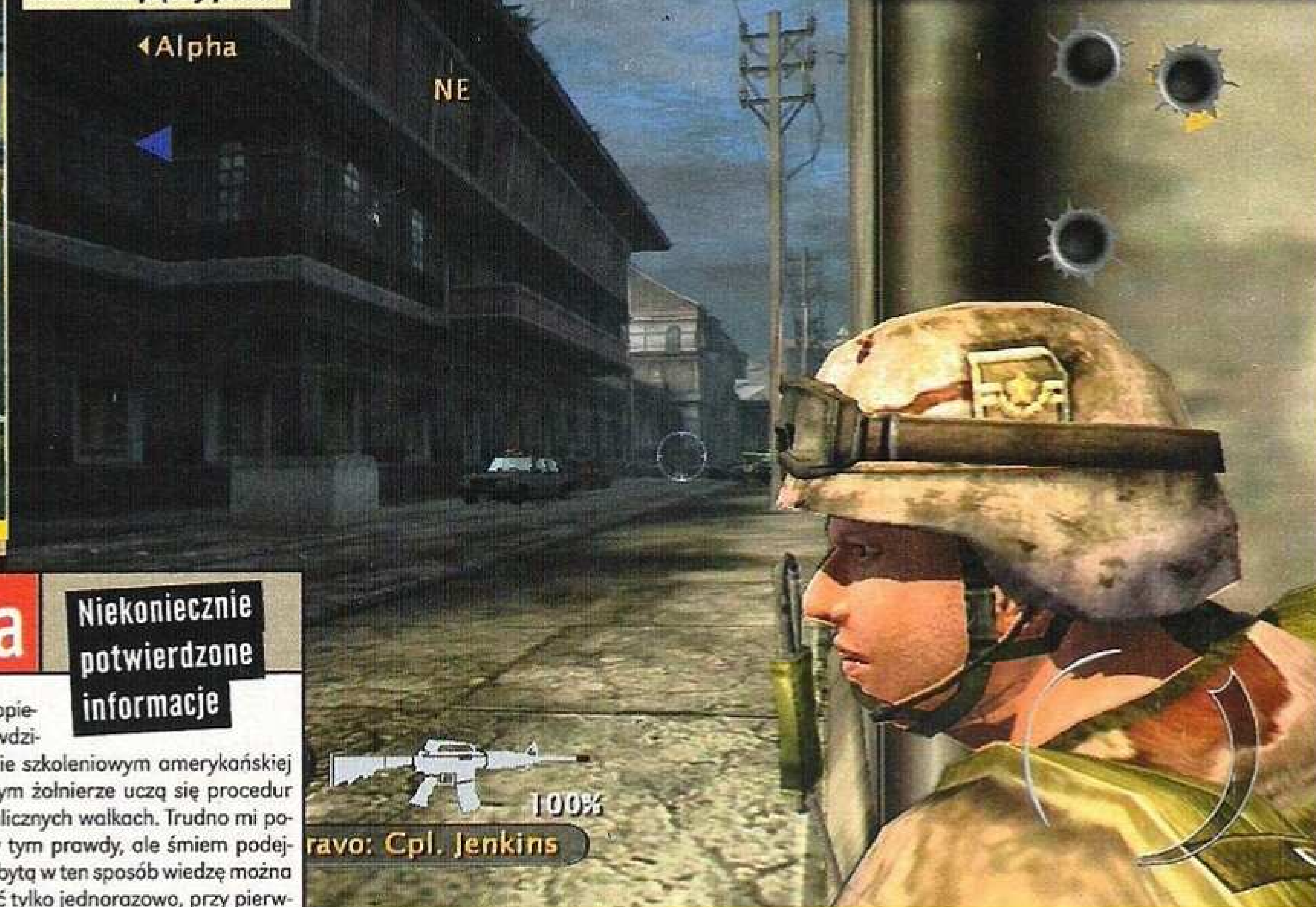


Choć może nie widać tego na pierwszy rzut oka, **TH jest bardzo brutalny.** Przyznam, że nie pamiętam, kiedy ostatnio widziałem grę, w której wrogowie po bliskim spotkaniu z granatem nie wylatują w powietrze, wykonując akrobatyczne piruety, lecz rozbryzgują się niczym dojrzałe arbuzy, a w powietrzu fruwają strzępy mięsa. Żołnierze klną siarczyście, nie szczędząc zdaniom „przecinków", w jakim to charakterze nader często występuje „psie potomstwo" i „miłujący swoje matki" (chyba rozumiesz, o co chodzi). Co więcej – przeklinanie sprawia wrażenie autentycznego i wynikającego z kontekstu. Im gorętsza staje się sytuacja, tym więcej łaciny płynie z głośnika.

Innowacją na miarę przełomu jest opcja prowadzenia precyzyjnego ognia snajperskiego, dzięki czemu wyeliminujesz niebezpiecznego strzelca, choćby raził z daleka i wychylał się tylko na chwilę. Definitywnie kładzie to kres sytuacjom, gdy dwie grupy bezskutecznie ostrzeliwują się zza pobliskich śmietników aż do wyczerpania amunicji. Na podobnej zasadzie co precyzyjny ostrzał funkcjonuje dodatkowy ogień przygniatający w wykonaniu strzelca RKM. W obu przypadkach na krótką chwilę widok



Widok, że aż ich zatkało...



Ależ mam piękny profil!

zmienia się na FPP, byś mógł dokładnie wskazać cel.

Życie nieprzyjaciela ukrytego za workami z piaskiem stało się ciężkie, odkąd zasięg rzutu granatem uczyniono bardziej naturalnym (wcześniej był on porażająco mały). Pociąga to za sobą również łatwiejsze stawianie zasłony dymnej. Oprócz tego **w niektórych misjach dowódca może zawezwać „kawalerię" w postaci śmigłowca Apache.** Zastanawiające (i wkurzające zarazem), że do nim radę poszczuć wyłącznie piechotę, bo **laserowy wskaźnik celu dziwnym trafem nie chce zalokować się na pojazdach opancerzonych.**

Skoro już przy nich jesteśmy, to warto wspomnieć o przyjemności przejęcia kontroli nad Bradleyem lub BMP. Kiedy już trafi ci się taka gratka, dosłownie rządzisz i wymiatasz. Są jednakowoż dwa „ale". Po pierwsze, żeby wskoczyć do wozu, nie wystarczy posłużyć się przyciskiem zmiany drużyny – należy otworzyć mapę i wskazać na niej kliknięciem symbol pojazdu (co zabiera całkiem sporo czasu). Po drugie, pancerniacy albo są ślepi, albo nie mają rozumu, bo bezlitośnie koszą własną piechotę (czymś im podpadła?), jeśli tylko znajdzie się na linii ognia. Chyba **niewiele się rozminę z prawdą, gdy napiszę, że w Ten Hammers nie ma nic groźniejszego niż ogień własnego BMP.**

Druga odsłona Full Spectrum Warrior na szerszą skalę wprowadza walki wewnątrz

Plota

Niekoniecznie potwierdzone informacje

Podobno FSW opiera się na prawdziwym programie szkoleniowym amerykańskiej armii, na którym żołnierze uczą się procedur i orientacji w ulicznych walkach. Trudno mi powiedzieć, ile w tym prawdy, ale śmiem podejrzewać, że zdobytą w ten sposób wiedzę można by wykorzystać tylko jednorazowo, przy pierwszym spotkaniu z nieprzyjacielską bojówką.

budynków, ale sposób ich realizacji wywołuje ogromny niedosyt: występują rzadko, scenografię zrealizowano miernie (gołe ściany, zero rekwizytów), trudno w nich zastosować jakąkolwiek taktykę. **Rozkazujesz ludziom wpaść do pomieszczenia i jak w ruletce – albo się udaje, albo nie.** Niekiedy, gdy w grę wchodzą schody, nie można nawet prewencyjnie wrzucić granatu na zasadzie „breach & clear". Niemniej po dotarciu na pięterko pojawia się sposobność rażenia n-pla z wysoka, a po dodatkowym podzieleniu drużyn można już drażnić zdezorientowanego przeciwnika z naprawdę wielu punktów.

Z początku wszystko to przesłania oczywistą prawdę, że tak naprawdę rozgrywka jest niezmiernie płytka, a swoboda poruszania się po okolicy... jaka swoboda? Aaargh! Kto da wiarę, że **ogarnięci ferworem walki komandosi nie potrafią przesadzić skokiem barierki, niskiego murka albo sterty desek?!**

Warto wspomnieć o przyjemności przejęcia kontroli nad Bradleyem lub BMP – kiedy już trafi ci się taka gratka, dosłownie rządzisz i wymiatasz.



Zaiste zaraz za zakrętem załatwimy Zakistańczyków!


Takie dziury?!? Jesteśmy w Polsce?


Ile rąk ma ten żołnierz?

Chociaż wkoło piętrzą się wysokie budynki i skały, przez 99% czasu dowodzisz na płaskim terenie, podążając wytyczoną przez twórców ścieżką. Przysłowiową czarę goryczy przelewają wszechobecne skrypty. Na nieznane terytorium wkraczasz w zasadzie tylko raz, a potem rozpoczyna się gra na pamięć.

Po kilku podejściach doskonale wiadomo, gdzie należy prewencyjnie wrzucić granat, ponieważ pewnikiem za chwilę wybiegnie stamtąd trzech drabów. Przynajmniej **przez połowę czasu spędzonego z grą będziesz powtarzał do skutku trudniejsze momenty**, co jest wyjątkowo frustrujące. Stopniowo zaczniesz też dostrzegać kompromitujące wpadki. Twoi ludzie mają tendencję do żałosnego pudłowania, niekiedy nie mogą trafić człowieka stojącego pośrodku ulicy, zaledwie kilka metrów od nich.

Grafika z pozoru zdaje się godziwa, ale gdy się jej dokładniej przyjrzeć, engine wyraźnie niedomaga. Choć animacja żołnierzy jest bez zarzutu, postacie komandosów czasem zachodzą na siebie (błędne kalkulowanie kolizji). Kiedy indziej zobaczysz przez sufit cień nieprzyjaciela stojącego piętro wyżej. W oczy kłuje raczej nieudany dym (zwłaszcza jak się widziało CoD 2), a oprawa najzwyczajniej w świecie nie kopie tyłka. Tak naprawdę występujące w Ten Hammers nowości są dość powierzchowne, a sama gra nie stanowi nic ponad dopracowaną i ulepszoną wersję FSW. **Jeżeli nigdy wcześniej nie miałeś przyjemności się z nim zapoznać, śmiało dodaj do oceny finalnej plusik.**

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Producent: THQ / Pandemic Studios
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.fullspectrumwarrior.com/fsw2/

cena 99,00

Multiplayer: tak
Gatunek: taktyczna

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) nowe sterowanie • dzielenie drużyn • większy zasięg granatów • tryb precyzyjnego ognia

(−) do sterowania trudno się początkowo przyzwyczaić • niedomagania engine'u • zakres zmian

Jeżeli nie grałeś w FSW, początkowo będziesz wniebowzięty, ale później coraz więcej będzie frustrujących momentów.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4

OCENA 4

Autor: Jan Maria Awaria

Przeklęty łańcuch! Powoduje wytrzeszcz.


W takich chwilach lepiej stanąć z boku i nie przeszkadzać panom...

CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS™

Nie wiem, czy się ze mną zgodzisz, ale uważam, że F.E.A.R. nie przetrwał próby czasu. Przeszedłem go raz i jakoś nie mam ochoty do niego wracać. Czy ten sam los spotka Condemned?

Mission Stats
* 1 of 6 birds found
* 0 of 3 metal pieces found
You have earned 2 Achievement Awards
Chapter 3 Bronze Bird Award
Chapter 3 Completion Award

Favorite weapon: Pump Shotgun
Successful hits: 50.0%
Enemies killed: 13
Killed by fire-arm: 30.8%
Killed by melee combat: 69.2%
Melee hit/miss: 35.7%
Fire-arm hit/miss: 73.2%

Restart Chapter
Leave game

Każda misja kończy się statystykami. Miłe!

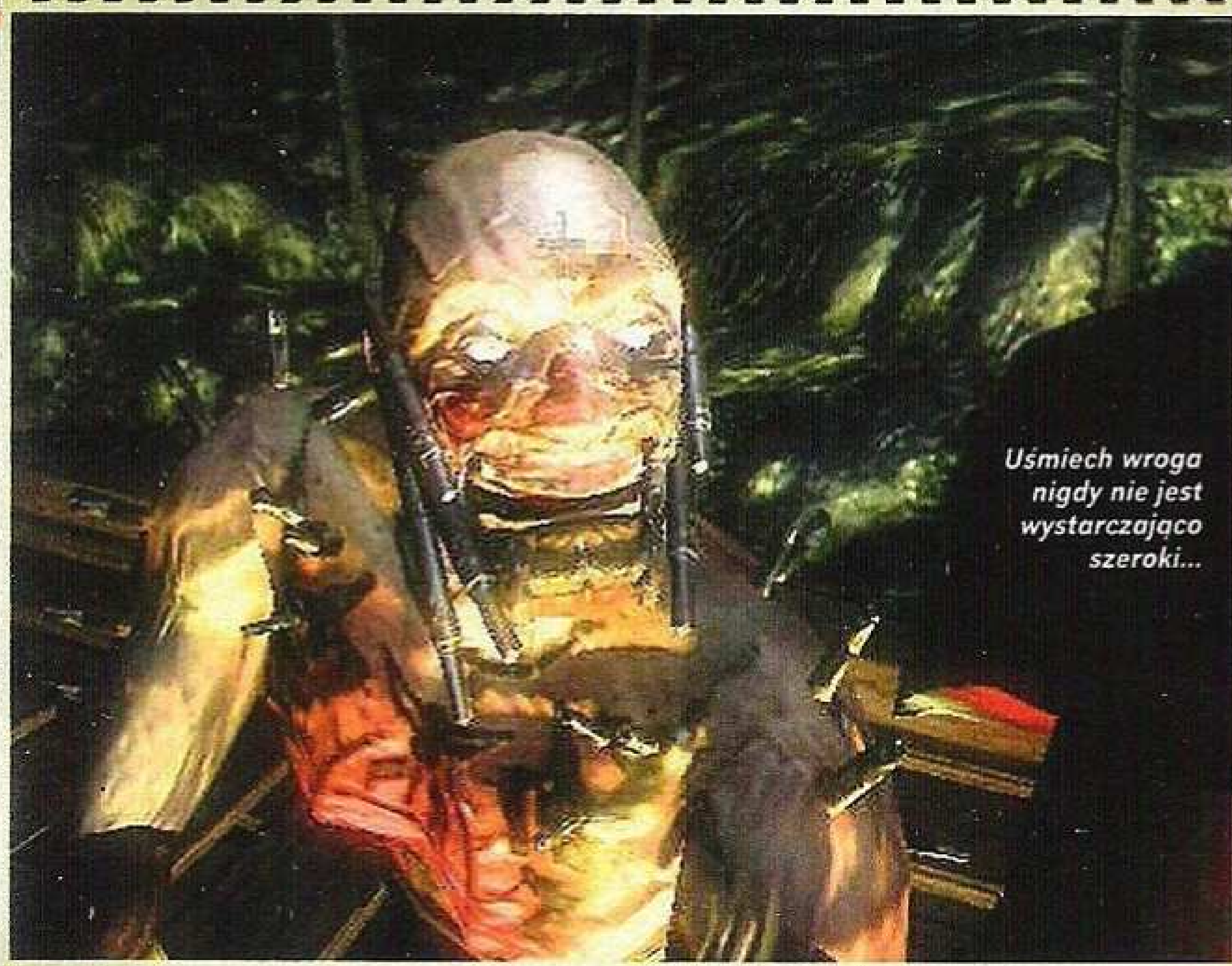
Na tę grę po cichu bardzo liczyłem. W zapowiedziach prezentowała się doskonale – mroczny thriller na sprawdzonym engine'ie (właśnie F.E.A.R.-a) w widoku **FPP, ale z naciskiem położonym na walkę wręcz i przeszukiwanie miejsc zbrodni.** Miało więc być pięknie i bardzo klimatycznie, wyszło zaś... No cóż, nie ukrywam, że bardzo się zawiodłem. Zamiast grać z wypiekami na twarzy, przyłapałem się kilkakrotnie na tym, że gdyby nie konieczność napisania recenzji, chętnie odstawiłbym Condemned na półkę. I pewnie nigdy do niej nie wrócił.

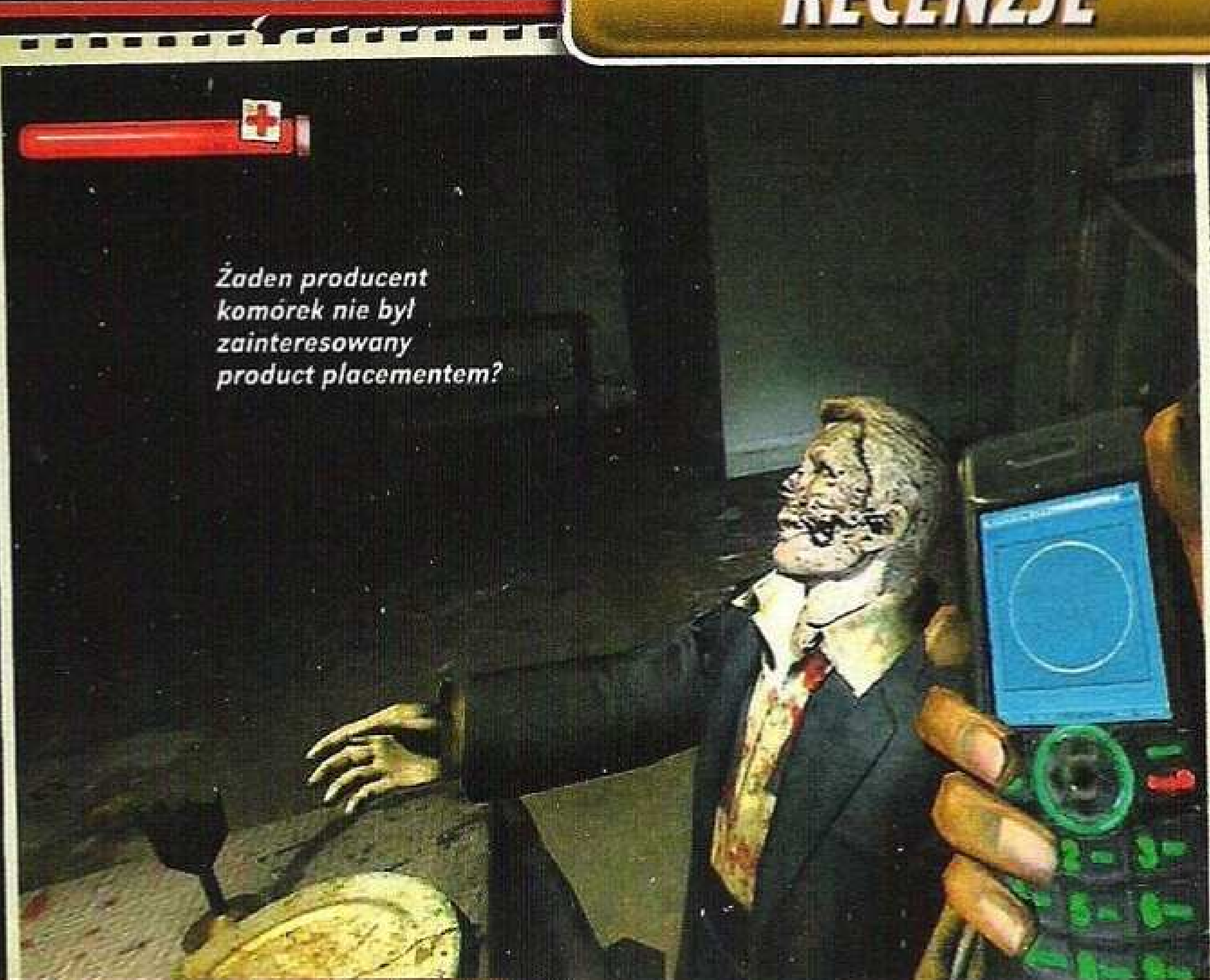
Wcielasz się tu w rolę agenta FBI, Ethana Thomasa, który zostaje wysłany na miejsce wyjątkowo paskudnej zbrodni. Wszystko wskazuje na to, że na jednym morderstwie się nie skończy... **Bohater, przemieszczając się po ciemnych korytarzach, ściekach, stacjach metra, opuszczonych bibliotekach itp., zdany będzie na własne umiejętności i sprzęt.** A zjawiska, które będzie obserwował w coraz większym natężeniu, nieraz sprawią, że on sam zwątpi w swoją poczytalność.

Miło zaprosić kumpli na wspólny śpiew przy ognisku. Ten nawet przyniósł swoje ognisko!

Tak pokrótce prezentuje się fabuła, która jednak niestety nie jest tu najważniejsza. Więcej – w sumie po jakimś czasie staje się zbędna, przeszkadza tylko w kolejnych brutalnych pojedynkach. Nie tego oczekujemy po dobrym dreszczowcu prawda? Oczywiście śledzisz kroki Ethana (a nawet je obserwujesz – gdy spojrzysz w dół, widzisz nogi bohatera) i **co jakiś czas możesz dostać gęsią skórkę, ale straszenie odbywa się tu raczej mało wyrafinowanymi metodami.** F.E.A.R. był pod tym względem znacznie lepszy.

Z określeniem gatunku gry są pewne kłopoty. Jest to FPS, ale skrót ten rozszyfrować należy raczej jako First Person Slasher. **Choć gdzieniegdzie napotkasz jakieś strzelby, będą one tylko dodatkiem.** Zdecydowaną większość walk stoczysz z „bronią biała" w ręku (wspomagając się paralizatorem z nielimitowaną amunicją). Co ciekawe, w grze nie ma nawet możliwosci przeładowywania pistoletu, a pod klawiszem [R] jest opcja „sprawdzenia liczby pocisków". Daje to dobry obraz tego, ile amunicji będziesz mógł ze sobą nosić. Zawsze będzie jej za mało, nawet mimo tego, że wielkich strzelanin praktycznie tu nie ma.


Uśmiech wroga nigdy nie jest wystarczająco szeroki...


Żaden producent komórek nie był zainteresowany product placementem?

Coś tu cuchnie...

AKCJA

Oto sposób, jak odkryć, którędy szedł WZNOP (Wielki Zły Niepotrafiący Opanować Pęcherza).


1 *Początkowo wszystko wydaje się czyste, ale...*


2 *...wystarczy rzucić nowe (zielone) światło na sprawę...*


3 *...i już wszystko jasne! Biedak ma również problemy z prostatą!*

Nie oznacza to oczywiście, że jesteś bezbronny. Autorzy są bardzo dumni z tego, że praktycznie w każdym miejscu gry znajdziesz coś, co **możesz wykorzystać jako broń. Kawałek deski nabijanej gwoździami, wyrwana ze ściany rura, siekiera strażacka, wielkie młoty, nawet tablice reklamowe** – początkowo można odnieść wrażenie, że każdy element w grze tylko czeka, aż zaczniesz nim okładać wrogów. To jednak przechodzi po kilkudziesięciu minutach gry, gdy już wszystko zaczyna się powtarzać, a nowe przedmioty zdarzają się coraz rzadziej.

Początkowo można odnieść wrażenie, że każdy element w grze tylko czeka, aż zaczniesz nim okładać wrogów.

Każda z broni charakteryzuje się cztere-ma właściwościami. Gdy dochodzisz do miejsca, w którym możesz podnieść nową, gra informuje cię, czy jest ona lepsza czy gorsza od tej, którą masz aktualnie w ręku. Cechy są cztery: zadawane obrażenia, szybkość, blok i zasięg. Oczywiście wszystkimi większymi modelami wali się mocniej, ale jednocześnie wolniej. Ważnym elementem jest również blok, gdyż bez niego w Condemned długo się nie pożyje. Oczywiście nie zawsze się daje utrafić z nim w odpowiedni moment, a wrogowie również potrafią parować ciosy. Sprawia to, że **efektowna z początku walka szybko zamienia się w podbiegnij, uderz, odskocz, blokuj, podbiegnij...** Dużo gorzej jest, gdy trzeba walczyć z więcej niż jednym przeciwnikiem naraz. Na szczęście atakują oni również siebie nawzajem.

Okładanie szalonych wrogów nie jest jedynym zastosowaniem broni. Przedmioty służą również do otwierania drzwi, przy czym nie uniknięto tu niekonsekwencji. Na przykład **kłódki można niszczyć tylko młotem, zamki elektryczne – łopatą, zaś pękające drzwi rozbić można jedynie siekierą strażacką.** Nie jest to realistyczne, ale wydłuża (dość krótką) grę – musisz bowiem iść do innego pomieszczenia po konkretny oręż. Jeśli zaś nigdzie nie leży, bez obaw – na pewno za moment pojawi się przeciwnik, który będzie nim dysponował.

Bardzo nietypowe i w sumie denerwujące są ograniczenia, do których nie przywykłem, grając w FPS-y. **W Condemned nie ma w ogóle możliwości kucnięcia i podskoczenia wtedy, kiedy ma się na to ochotę!** A oczywiście w bardzo wielu sytuacjach aż się o to prosi, ręka sama sięga do klawiszy, które odpowiadają zwykle za te funkcje. Zejść na poziom niżej (tak! Nie można nawet spaść sobie spokojnie w przepaść) czy przeskoczyć najmniejszą przeszkodę można tylko tam, gdzie przewidzieli to autorzy scenariusza. W takiej sytuacji na ekranie pojawia się ikona, a czynność wykonana jest po wciśnięciu klawisza akcji.

Tu dochodzimy do dużej wady Condemned: liniowości. Zwykle nie przeszkadza ona zbytnio w FPS-ach, ale tutaj w znacznej mierze niszczy radość z gry. Ograniczany jesteś nie tylko przez stoły i barierki, których nie można przeskoczyć, gdzieniegdzie natrafisz nawet na znienawidzone niewidzialne ściany. Zmarnowano też jedną z najciekawszych nowości w grze – zbieranie dowodów. Agent FBI przez cały czas dysponuje komórką i sprzętem, który rzuca inne światło na miejsce zbrodni. Dosłownie.

Dzięki kilku sprzętom możesz znaleźć ślady stóp, odciski palców, których normalnie byś nie zauważył (patrz: „Akcja"). **Zabawa w domorosłego detektywa niestety zbyt fascynująca i wymagająca nie jest, bo urządzenia badające wyjmować można tylko w tych miejscach, które zostały do tego przeznaczone.** Gdy więc w prawym dolnym rogu pojawi się odpowiednia ikona, możesz wcisnąć przycisk, który sprawi, że Ethan wyciągnie coś ze swojego ekwipunku. Samo szukanie śladów to już późniejsza kwestia sekund. Wielka szkoda – przecież te zabawki pozwoliłyby na umieszczenie w grze setek świetnych bonusów... A tu jako takie występują poukrywane zdechłe ptaki i kawałki metalu, do znalezienia których nie potrzeba żadnego specjalistycznego sprzętu.

Nic dobrego nie można powiedzieć też o zaprojektowaniu lokacji. Tu jest jeszcze gorzej niż w słabym pod tym względem F.E.A.R.-ze. Poziomy zrobione są zupełnie bez pomysłu, nieraz stracisz bardzo wiele czasu na szukanie drogi. Zwłaszcza że wszędzie w Condemned jest ciemno jak u Naczelnika w szufladzie (nie pytaj). Nie dziwota, że kiedy tylko możesz (czyli przez większość gry), chodzisz z włączoną latarką. Bez niej nie widać nic, a i z nią po kilkunastu minutach gry miałem ochotę dla odtrutki włączyć sobie Far Cry'a.

Najnowsza gra Monolith zdecydowanie do mnie nie trafiła. **Dobrze przy niej bawiłem się tylko momentami, ogólnie jednak grałem bardziej z musu niż dla przyjemności.** Tym niemniej po różnych forach internetowych widać, że zyskała sobie całkiem pokaźną liczbę fanów – którzy co prawda zauważają niedociągnięcia, ale w sumie im one nie wadzą. Jeśli lubisz thrillery i masz ochotę na kilka efektownych walk przy korzystaniu z wszystkiego-co-się-da, zagraj. Ale nie oczekuj wiele.

Autor: Teutates

Condemned: Criminal Origins

Producent: Monolith
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.condemnedgame.com/

cena 99,90

Multiplayer: nie
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, DVD, Windows 2000/XP

(+) dobrze zrealizowane walki • sporo broni • kilka dobrych pomysłów

(–) zaprojektowanie etapów • ograniczenia ruchowe • niewykorzystany sprzęt detektywistyczny • po jakimś czasie nudzi • brak multi

Ciemno, ponuro i na dłuższą metę nieciekawie. Tylko całkiem przyjemne walki nieco ratują sytuację. Spory zawód.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4+
OCENA 3+



Taką piłką nasi zawodnicy strzelą 3 gole reprezentacji Niemiec. Już niedługo!

Z tak genialną taktyką musiałem wygrywać. Choć może to też zasługa Ronaldinho, Eto'o i Cristiano Ronaldo...



Rzut rożny. Trzech moich zawodników kryje wybijającego. Ot, fantazja!

CHAMPIONSHIP manager 2006™

CM 2006 jest jak polska ekstraklasa – niby ma wszystko, co powinien mieć, a jednak coś nie hula.

Nasza rodzima liga wydaje się całkiem normalna – są w niej drużyny z zawodnikami i trenerami, są sędziowie i kibice. Dopiero gdy przyjrzeć jej się bliżej i porównać z Premiership czy Primera Division, widać, jak bardzo jest ona „polska" i prowincjonalna. Podobnie sprawa wygląda z najnowszym Championship Managerem, bo **choć zrobiony jest on przez londyńskie studio Beautiful Game, cierpi na nadwiślański syndrom niedorobienia.**

Ale są w CM 2006 rzeczy, które fanom gatunku muszą się spodobać. Jest więc i bardzo bogata baza danych (grywalne ligi z ponad 25 krajów, w tym również z Polski), i zawodnicy opisani kilkudziesięcioma współczynnikami, i rozbudowany system treningowy, i wielki rynek transferowy, po którym łatwiej się poruszać dzięki scoutom. **Ogrom Championship Managera jest niekwestionowany, ale znamy go już z wcześniejszych części serii.** Jednak autorzy chwalą się też kilkoma nowinkami. To m.in. możliwość wpływania na samopoczucie piłkarzy przez rozmowy z nimi czy opcja podglądu przebiegu kilkudziesięciu ostatnich ligowych spotkań.

Problem w tym, że innowacje niewiele wnoszą do gry. I ani one, ani wszystkie te elementy, które znamy już z poprzednich odsłon CM (a także z cyklu Football Manager, w którym są one zrealizowane co najmniej o klasę lepiej), raczej nie sprawią, że poczujesz się jak prawdziwy menedżer. W klubie i wokół niego dzieje się za mało, liga nie żyje swoim życiem, piłkarze pozostają tylko kolumnami cyferek, nie stają się – jak to było w pamiętnym CM 01/02 – zawodnikami obdarzonymi osobowością. **Nowy Championship Manager nie wciąga w swój świat – i to jego wielki grzech.**

Pilka jest okrągła, a bramki są trzy. Eto'o strzelił.



Zachowanie piłkarzy na boisku jest spartolone – a że to najważniejszy element menedżera, nowemu CM żadne z jego zalet nie pomogą.

Wielki, ale nie największy. Bowiem najpoważniejsze przewinienie programistów z BGS związane jest z **jedyną istotną nowinką w grze – podrasowanym wyglądem meczów.** Piłkarzy nie symbolizują już kółeczka, a pionki jak do gry w chińczyka, które można oglądać z kilku różnych kamer – i to jest OK. Zastosowanie tego prawie trójwymiaru to może i niewielka zmiana – wciąż to ze dwie ligi niżej niż engine znany z FIFA Managera 06 – ale dzięki niemu dużo przyjemniej obserwuje się poczynania swoich podopiecznych. A raczej: obserwowałoby się, gdyby ci podopieczni nie zachowywali się jak banda kretynów.

W Football Managerze mecze – choć rozgrywane przez kółeczka – wyglądały realistycznie. Na ekranie widziałeś dwie drużyny grające rozsądnie i zgodnie z określoną taktyką. Traciłeś bramkę, gdy przeciwnik cię „rozklepał" – i wiedziałeś, na co musisz zwrócić uwagę, żeby uniknąć powtórki. W CM 2006 jest inaczej – tu **przeciwnik strzela ci gola, bo twoja linia defensywna stoi na 40 metrze, pomimo że obrałeś ultradefensywną taktykę.** Albo ponieważ twoi obrońcy podają piłkę wprost pod nogi swoim przeciwnikom. Liczą na asysty, czy co?!

Wystarczy powiedzieć, że **gdy zaczynałem grać w CM 2006, notowałem takie wpadki. I po kilku meczach miałem zapisane trzy karteczki. Obustronnie.** A nie grałem przecież Drwęcą Nowe Miasto Lubawskie, lecz Barceloną. Zachowanie piłkarzy na boisku jest spartolone – a że to bodaj najważniejszy element menedżera, dziełku Beautiful Game Studios żadne z jego zalet nie pomogą.

Championship Manager 2006 – tak jak polska liga – dużo traci przez to, jak wyglądają same mecze. Ale skoro naszymi rodzimymi rozgrywkami ktoś się interesuje, może i znajdą się amatorzy nowego tytułu BGS? Jeśli nawet Rasiak potrafi od czasu do czasu strzelić bramkę, wszystko jest możliwe.

Championship Manager 2006

Producent: Beautiful Game Studios
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.championshipmanager.com/

cena 99,90
Multiplayer: brak
Gatunek: menedżer

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 4 MB, Windows 2000/XP

\+ dziesiątki lig, setki klubów, tysiące piłkarzy • rozbudowany system treningowy • polska wersja językowa • nowy wygląd meczów...

− ...których przebieg jest momentami żałosny przez mnóstwo absurdów i nielogiczności • mało nowości • brak muzyki i nędzne dźwięki

Jeśli chcesz pograć w naprawdę dobrego menedżera, zapomnij o nowym Championshipie. Kup FM 2006 lub... CM 01/02.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 2+
OCENA 3

Autor: Phnom Penh

Czarowanie na ekranie.

Przed wyborami była to kraina mlekiem i miodem pynąca...

Jesteś fanem SpellForce? Możesz już wsiąść na wierzchowca i wyruszyć do najbliższego sklepu. Nowa gra Phenomic jest nie tylko równie dobra jak jej poprzedniczka, ale też dużo ładniejsza i bardziej grywalna.

SpellForce 2

Czas Mrocznych Wojen

Ostatnimi czasy prawie każda poważna strategia zawiera w sobie elementy RPG – żadnego gracza miks taki nie dziwi, więcej nawet, wielu na niego liczy. Nie inaczej jest w najnowszej produkcji ludzi ze studia Phenomic, tu jednak elementów zapożyczonych z erpega jest więcej, niż można by przypuszczać.

Zacznijmy od fabuły. Na początku w twoje ręce zostaje oddany **los rodu Shaikanów, czyli tych, w których żyłach krew smoka miesza się z krwią ludzi.** Dzięki zbiegowi z kraju mrocznych elfów dowiadujesz się, że w kierunku twojego rodzinnego grodu zmierza armia cieni zbyt potężna, byś sam dał sobie z nią radę – potrzebujesz więc sojuszników. Trudno jest jednak znaleźć przyjazną twarz, gdy twój ród nie budzi zaufania u sąsiadów. Ekstremalne sytuacje wymagają jednak ekstremalnych środków, nadszedł więc czas na...

Fabuła jest niezaprzeczalnie mocną stroną tej gry. Zaczyna się jak standardowa historyjka o ratowaniu świata przed wielkim złem, z czasem jednak odkrywa swoje drugie dno. **Akcja toczy się w zawrotnym tempie, a niektóre z wydarzeń spowodują, że spoglądając w monitor, powiesz z niedowierzaniem: „O jaaa!".** Ostatecznie, także dzięki zaskakującym zwrotom fabularnym, będziesz mógł pokierować wszystkimi rasami występującymi w świecie SpellForce'a.

Druga część Mocy Zaklęć ma do zaoferowania całkiem dużo jednemu graczowi. Oprócz długiej kampanii dostaniesz w swoje ręce standardowy Skirmish oraz Free Game Mode. W trybie Skirmish wybierasz jedną z trzech ras, poziom przeciwników (oraz ich liczbę), potem jeszcze wielkość mapy i możesz już walczyć – to rozgrywka w najczystszej postaci. Z kolei we Free Game Mode tworzysz nową postać, która zostaje wcielona do rodu Shaikanów. Jej wielką przygodę zaczynasz w mieścinie Westguard – twierdzy głównego bohatera prowadzonego w podstawowej kampanii. Podczas rozgrywki od każdego z mieszkańców możesz otrzymać różne zadania – np. będziesz musiał obronić wioskę lub też odbić przetrzymywanych gdzieś zakładników. Questy są ciekawe, swoboda duża, dzięki czemu **tryb Free Game Mode niesamowicie wciąga i stanowi miłą odskocznię od głównego wątku gry**, a nawet... może sprowadzić go na drugi plan.



Zabili mojego zwierzaczka – zapłacą mi za to.

Czas powiedzieć o tym, co się zmieniło. **Widać wyraźnie, że mocniejszy akcent położony został na elementy RPG.** Objawia się to między innymi większą liczbą niewielkich map, w których kieruje się raczej małymi grupami bohaterów niż dużymi oddziałami. Właśnie – bohaterowie. Tu nastąpiła kolejna zmiana – nie ma już znanych z poprzedniej części runów przywołujących, a w zamian dostaliśmy postaci dołączające do drużyny wraz z rozwojem fabuły. Pomysł całkiem dobry, tylko nie najlepiej wykonany. Niektóre z map da się przejść tylko herosami, zupełnie pomijając kwestię rozbudowy bazy – a to czyni grę trochę nierówną. Kolejną z nowinek jest **ograniczenie liczby surowców. Zamiast siedmiu będziesz mógł wydobywać tylko trzy.** Jest to moim zdaniem zmiana na lepsze, ponieważ więcej uwagi można poświęcić ustalaniu odpowiedniej taktyki przy starciach.



Tytaniczna praca

Najsilniejszą jednostką, jaką jesteś w stanie wybudować, jest tytan. Wcześniej jednak musisz w maksymalny sposób ulepszyć swoją główną kwaterę. Tytana możesz posiadać tylko jednego, lecz nawet w pojedynkę jest on w stanie zasiać niesamowity zamęt w szeregach wroga. Moja rada – jeśli tylko możesz, rekrutuj tę wielką bestię.


Nie oddamy naszego kucyka tak łatwo!

PHENOMIC GAME DEVELOPMENT

Fenomen nad Renem

Studio Phenomic zostało założone w 1997 roku w mieścinie Ingelheim przez Volkera Werticha, człowieka odpowiedzialnego za wielki sukces Settlersów. To właśnie pierwsza część Osadników była początkiem kariery Phenomic w świecie gier. Stali oni również za trzecim odcinkiem tej serii. Ich kolejną większą produkcją był właśnie SpellForce – gra, która zyskała sobie wielu fanów na całym świecie. SpellForce 2 z pewnością przysporzy kolejnych.


Nagle znalazłem się w takim dziwnym miejscu...

Odmieniony został także interfejs. Pierwsze, co się rzuca w oczy, to dodatkowe przyciski nad minimapką, które pozwalają na błyskawiczne przechodzenie między ważnymi budynkami w bazie. To pozwala na szybkie rekrutowanie posiłków, podczas gdy toczysz walkę na drugim końcu mapy – co znacznie ułatwia prowadzenie wojny. Kolejnym udogodnieniem jest wyróżnienie postaci, które mogą użyć dany przedmiot z ekwipunku. Po prostu – najeżdżasz na artefakt i... jeżeli postać świeci się na czerwono, to nici z nowego, wypasionego pancerza. Niby jest to mały szczegół, ale ile dzięki temu zyskano na funkcjonalności. **Wielce ucieszył mnie fakt, że teraz lokacje ważne dla questów są zaznaczane na mapie.** Ci, którzy dotychczas przeszukiwali połacie terenu w poszukiwaniu przedmiotu ważnego dla któregoś z zadań pobocznych, z pewnością docenią to rozwiązanie.

System rozwoju postaci także zmieniono. Nie będziesz już miał do czynienia ze statystykami – zamiast tego twoja postać dostaje drzewko umiejętności. Część z nich związana jest z magią, a część – z mieczem. Wśród tych drugich można wyróżnić zdolności posługiwania się uzbrojeniem ciężkim (miecze dwuręczne, topory, zbroje płytowe itp.) oraz lekkim, włączając w to niesamowitą możliwość władania parą szabli (bądź sztyletów) jednocześnie. Umiejętności magiczne dzielą się zasadniczo na białą i czarną magię. Wiadomo – ta pierwsza to zaklęcia obronne, lecznicze oraz wspomagające drużynę, ta druga to po prostu efektowny sposób na zrobienie wrogowi kuku. Możliwości rozwoju jest sporo, tym bardziej że **dopuszczalne jest zarówno tworzenie postaci wieloklasowej, jak i np. „czystego" wojownika, specjalizującego się w jednej technice eliminacji przeciwników.**

Graficznie SpellForce wygląda wręcz olśniewająco. **Wszystkie kolory są niesamowicie żywe – jak na grę osadzoną w klimatach fantasy przystało.** Dzięki temu, że zastosowany jest tutaj cykl dnia i nocy, twórcy mogli popisać się kilkoma ciekawymi efektami – miękkie, dynamicznie obliczane cienie rzucane przez każdy element otoczenia naprawdę robią wrażenie. Do tego należy dodać szczegółowo wykonane jednostki i wspaniałe krajobrazy... ale niestety screeny nie oddają dobrze tego, co dzieje się na ekranie.

W kierunku twojego rodzinnego grodu zmierza armia cieni i wiesz, że sam nie dasz sobie z nią rady – potrzebujesz sojuszników.


Nigdy nie chciałem być wojownikiem – wolałem zostać fotografem krajobrazów.

Oprawa audio nie stoi na tak wysokim poziomie jak grafika, jednak też trzyma fason. Utwór odgrywany przy każdorazowym wczytywaniu mapy zapadł mi w pamięć i nie opuszczał jej przez kilka dni, również kompozycje, którymi będziesz traktowany w czasie przechodzenia kolejnych misji trzymają odpowiedni klimat. Gdy coś się zaczyna dziać na ekranie (a dzieje się często i dużo), muzyka wręcz zagrzewa do walki, a przy spokojnych momentach staje się sielankowa i stanowi relaksujący akompaniament do rozbudowy bazy. Głosy są dobrze dobrane, więc nie usłyszysz już magów mówiących niczym niemieccy oficerowie, jak to było w pierwszej części SpellForce'a. **Dźwięk dobrze współgra z grafiką i w umiejętny sposób buduje klimat do epickich potyczek.**

SpellForce 2 jest wszystkim tym, czego można oczekiwać po dobrym sequelu. Mimo uproszczenia niektórych elementów nic nie stracił. Ba, nawet zyskał – na grywalności, wciąż też pozwala czerpać dużo satysfakcji z zabawy. Tutaj każdy znajdzie coś dla siebie. Taktycy z pewnością docenią większe skupienie się na potyczkach, a fanom RPG okazjonalnie grającym w strategie spodoba się zapewne rozbudowanie elementów fabularnych. Nawet jeśli nie miałeś wcześniej styczności z serią SpellForce – czas w końcu poczuć Moc Zaklęć.

SpellForce 2 Czas Mrocznych Wojen

Producent: Phenomic
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.spellforce2.com/
cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RTS
Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

+ niesamowicie wciągająca • przemyślane zmiany • rozbudowana rozgrywka
– herosi nie do końca właściwie zrównoważeni

Dzięki kilku poprawkom uzyskano duży przyrost grywalności, a jednocześnie nie stracono duszy oryginalnego SpellForce'a.

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Autor: Krzaq

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

Choć przygodówek wychodzi niewiele, zwykle okazują się one przynajmniej dobre. Jednak dla Dreamfall określenie „dobry" byłoby naprawdę krzywdzące.

Dreamfall to kontynuacja Najdłuższej Podróży, która sześć lat temu wręcz zachwyciła graczy wspaniałą opowieścią i świetną rozgrywką w klasycznym stylu. Przedstawiała losy uroczej April Ryan, która okazywała się wybranką mogącą połączyć dwa równoległe światy – technologicznie zaawansowany Stark i fantastyczną Arkadię. **Dreamfall opowiada zupełnie nową historię, tak więc szybko odnajdą się tu gracze, którzy nie mieli do czynienia z pierwszą częścią** (inna sprawa, że prawdopodobnie po zagraniu w „dwójkę" chętnie nadrobią zaległości i sięgną po „jedynkę").

Scenariusz gry jest jednym z lepszych od czasu The Longest Journey. Po mistrzowsku łączy on powagę i humor, a także świat przyszłości i krainę fantazji. Należy wiedzieć, że Dreamfall nie jest pod żadnym względem grą wymagającą – najważniejsze jest tu właśnie przeżycie ciekawej, emocjonującej przygody. Grasz po to, żeby dowiedzieć się, co będzie dalej – gdzie za chwilę trafisz, kogo spotkasz... A o czym traktuje fabuła Dreamfall?

Wcielasz się w niejaką Zoe Castillo, która – trzeba rzec – **nie ustępuje znanej z „jedynki" April ani urokiem, ani urodą.** To dziewczyna z typowymi dla swojego „gatunku" problemami – w chwili, gdy zaczyna się gra, próbuje znaleźć dla siebie odpowiednie zajęcie po tym, jak wyleciała ze szkoły i zerwała z chłopakiem. Nie zdradzę za wiele, jeśli napiszę, że to właśnie przez swojego byłego Zoe wpada w straszne tarapaty. A wszystko zaczyna się od niewinnej prośby o małą przysługę...

Niedługo później Zoe wyrusza na swoją przygodę życia, podczas której zwiedza wiele ciekawych i często niebezpiecznych miejsc – począwszy od słonecznej metropolii Casablanca, poprzez jaskinie i lasy, a na pełnej magii Marcurii skończywszy. Poza dwoma znanymi z „jedynki" światami pojawia się w Dreamfall trzeci – tzw. świat Zimy. Lokacje podzielono na mniejsze obszary – przechodzenie między nimi jest nieco uciążliwe, gdyż za każdym razem ładują się po kilka sekund.

> **Scenariusz gry po mistrzowsku łączy powagę i humor, a także świat przyszłości i krainę fantazji.**

W tych jakże interesujących lokacjach spotykasz mrowie barwnych postaci, w tym także samą April Ryan, która przez ostatnie lata zmieniła się nie do poznania. Wśród nowych bohaterów nie brakuje równie ciekawych osobowości, każda napotkana osoba ma swój własny charakter i sposób bycia. Wymienić można tu choćby najlepszych przyjaciół Zoe – byłego chłopaka Rezę, specjalistkę od technologii Olivię czy wiecznie wesołą mechaniczną małpę Wonkersa (która poza tym, że jest świetnym kumplem, zapamiętuje ważne terminy czy wiadomości).

Wszystkie dialogi między bohaterką a napotkanymi postaciami zostały świetnie napisane. Niektóre bywają co prawda przydługie, ale w większości słucha się ich z przyjemnością. Szkoda też, że choć od czasu do czasu możesz wybrać, o co chcesz zapytać, nigdy nie wpływa to tak naprawdę na wynik rozmowy. Dialogi brzmią świetnie dzięki kapitalnie dobranym głosom – Zoe dodaje on uroku, a kwestie Wonkersa wywołują uśmiech na twarzy (ciekawe, jak będzie brzmiała polska wersja – patrz: ramka). **Dzieła dopełnia fantastyczna muzyka**, która pasuje jak ulał do tego, co dzieje się na ekranie.

Po takiej przygodówce jak Dreamfall należałoby się spodziewać solidnej porcji zagadek. Te, które się tu znalazły, są logicznie skonstruowane, a przy tym niezbyt wymagające. **Właściwe rozwiązania w większości sytuacji nasuwają się same – nie ma raczej fragmentów, w których można by utknąć na dobre.** W grze znalazło się też trochę łamigłówek-układanek, ale przy nich również nie ma wiele zachodu. Ot, wystarczy na przykład tak poobracać czterema kółkami ze znaczkami, żeby te spotkały się w parach (patrz: screen). Nieraz przydaje się telefon komórkowy Zoe, który służy nie tylko do zbierania dodawanych na bieżąco notatek, treści odbytych rozmów czy wiadomości od znajomych, ale również do „rozbrajania" zamków i tym podobnych mechanizmów.

Już przed premierą można było usłyszeć, że **w Dreamfall pojawią się elementy zręcznościowe. Chodzi tu głównie o bijatyki.** Zoe uczęszcza do szkoły sztuk walki, więc takie poje-

Sam chciałbym mieć taki widok z balkonu. (A ja na balkonie - dop. Che.)

Taka duża dziewczyna, a bawi się jeszcze pluszakami. Wstyd, Zoe!

April z zazdrością spogląda na konkurentkę, która odebrała jej główną rolę...

Troje wspaniałych

W Dreamfall pierwsze skrzypce gra trójka bohaterów.



Zoe Castillo
20-letnia mieszkanka Casablanki. Wpada w niezłe tarapaty, chcąc pomóc swojemu byłemu chłopakowi.



April Ryan
Główna bohaterka jedynki. Przez ostatnie dziesięć lat zmieniła się z dziewczyny w dojrzałą babeczkę.



Kian
Wojownik, który wiernie służy swojej pani. Jego życie wkrótce zmieni się diametralnie.


Czy kolorystyka tego sklepu nie przypomina ci sex shopu?

dynki nie powinny być dla niej wymagające. I nie są. Szczerze mówiąc, nie wiadomo, po co znalazły się one w grze, gdyż **są proste i nudne jak „Moda na sukces"**. Zdarzają się także fragmenty typowe dla skradanek – w jednym z nich musisz ominąć robota-strażnika, uważając na porozrzucane po mieszkaniu meble czy rozbite szkło, a w innym przejść obok śpiącego psa. Bohaterka może zginąć, a gdy tak się stanie, wracasz do ostatniego zapisanego stanu gry (sejwować można w dowolnym momencie, jest też autozapis).

W Dreamfall spotykasz się z całkowicie przebudowanym interfejsem. **Sterowanie „point & click" i widok na akcję z boku odeszły do lamusa.** Grę obsługujesz za pomocą gamepada lub zestawu klawiatura + myszka. Pierwsze rozwiązanie jest wygodniejsze, choć jeśli zdecydujesz się na drugie, też nie powinieneś narzekać – myszkę wykorzystuje się właściwie tylko do przeglądania ekwipunku, ewentualnie do rozglądania się. Gdy podchodzisz do postaci lub przedmiotu, z którym można coś zrobić, w prawym dolnym rogu ekranu pojawia się odpowiedni znaczek. Jeśli do obiektu nie da się podejść lub nie chce ci się tego robić, możesz zbadać go przy pomocy tzw. „focus field". Jest to pionowy, niebieski pasek służący do wskazywania obiektów.

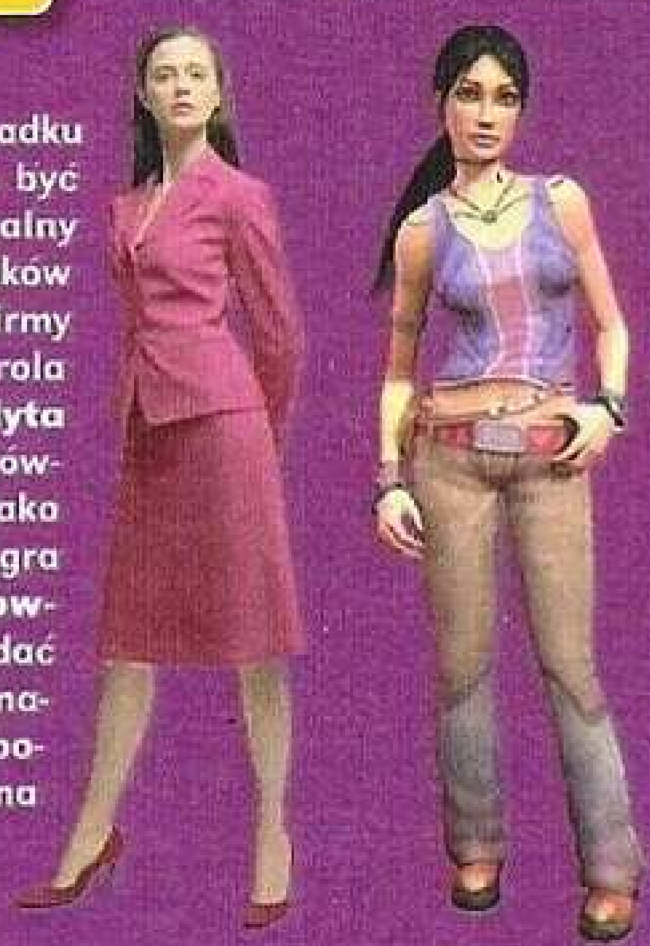
Kamera śledzi poczynania bohaterki w widoku TPP (choć w niektórych lokacjach przytwierdzono ją na stałe do konkretnych miejsc). Pewnie wielu graczy wolałoby klasyczne rozwiązanie, ale nie ma sensu narzekać, gdyż wszystko jest, jak należy – kamera wiernie podąża za postacią, nie gubi jej ani się nie blokuje.

Grafika zmieniła się całkowicie w stosunku do wydanej sześć lat temu Najdłuższej Podróży. Nie jest to oprawa na miarę najnowszych tytułów, ale na przygodówkę w zupełności wystarczy. Co się zmieniło? Jak widać, nie ma w Dreamfall płaskich teł, które zostały zastąpione przez całkowicie trójwymiarowe środowisko, zaś modele postaci wyglądają i poruszają się znacznie lepiej. Dobre wrażenie robią rozmycia, światło, woda czy lód. **W takiej sytuacji nie było sensu tworzyć animowanych wstawek filmowych – wszystkie przerywniki opracowano na bazie silnika.** Widać jednak w Dreamfall także niedopracowania, takie jak słabiuteńko wyglądający ogień. Kolejna dobra wiadomość – gra ma dość niskie wymagania sprzętowe, da się w nią spokojnie pograć nawet na starszym sprzęcie (podane na pudełku wymagania sprzętowe są zawyżone).

Dreamfall spełnia pokładane w nim nadzieje. Klimat i scenariusz – podobnie jak w poprzedniej części – zachwycają. Szczerze zachęcam do zakupu tej gry i odbycia wraz z nią wspaniałej podróży. Wspaniałej, choć niestety nie tak długiej, jak mogłaby wskazywać jej nazwa. Rozgrywkę da się skończyć w jakieś 15 godzin...


Najlepiej wyszedł na tym Kian. Ma je obie...

Dreamfall PL



Podobnie jak miało to miejsce w przypadku Najdłuższej Podróży, Dreamfall ma być zlokalizowany w bardzo profesjonalny sposób, przy dużym nakładzie sił i środków polskiego dystrybutora – tym razem firmy Cenega. W April Ryan – w tej części to rola drugoplanowa – wcieli się ponownie **Edyta Olszówka**, ze starej obsady usłyszymy również **Jarosława Boberka** jako Kruka. Zoe Castillo zagra **Agnieszka Grochowska**, która – jak widać na obrazku – jest nawet podobna do bohaterki... Sample na naszej płycie!

...tymczasem Zoe dumnie pręży swoje największe atuty.


W sztukach walki najważniejszy jest efektowny strój.



Widzę znaki... O nie! To znaczy, że gdzieś w pobliżu jest Mel Gibson!

Dreamfall: The Longest Journey

Producent: FunCom
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.dreamfall.com/

cena 99,90
Multiplayer: nie
Gatunek: przygodówka

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

(+) świetna opowieść • barwni bohaterowie • kapitalne dialogi i muzyka

(–) nudne fragmenty zręcznościowe • dość częste ładowanie lokacji

Pomimo wszystkich zmian Najdłuższa Podróż zachowała swój styl i klimat. Dawno nie mieliśmy tak wciągającej przygodówki!

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5+
OCENA 4+

Autor: Roland

Auto Assault

MMORPG, jakiego jeszcze nie było – zamiast mieczy ściskasz w dłoni kierownicę, zamiast na smokach jeździsz podchodzącymi rdzą gruchotami. Czy przyzwyczajeni do fantasy gracze mają czego szukać w Wastelands?





2001 Odyseja Drogowa.

World of Warcraft rządzi wśród sieciowych RPG-ów i jeszcze przez długi czas trudno będzie jakiejkolwiek podobnej grze równie mocno uzależnić miliony graczy. Producenci MMORPG-ów szukają więc pomysłów, dzięki którym ich produkcje będą zdecydowanie inne niż zasługujące na niejedno „WoW!" dzieło Blizzarda. Na jednym z takich patentów oparty jest Auto Assault – zamiast gry o niziołkach i krasnalach jest **to MMORPG rozgrywający się w świecie, który od pierwszego wejrzenia przywodzi na myśl film „Mad Max".**

Puste przestrzenie; zdewastowane, opuszczone autostrady; zbudowane z tektury i blachy osady nielicznych, którzy przetrwali ekologiczną katastrofę; kilka przypominających fortece miast powstałych na gruzach starych metropolii – oto świat Auto Assault. Klimat, jaki tworzy gra, jest naprawdę wyjątkowy i gdybym miał wskazać najmocniejszy punkt tej produkcji, to na pewno byłaby to atmosfera. **Można załapać niezłą wczuwkę, kiedy pędzisz swoim gruchotem środkiem autostrady**, ostrzeliwując z zainstalowanego na dachu miniguna ciężarówkę jakichś bandziorów szosy (przepraszam wymagających językowo czytelników Clicka za ten slang, ale „wczuwka" naprawdę najlepiej oddaje to uczucie).

Atmosferę potęguje także fakt, że **świat gry jest w Auto Assault ogromny** – trudno to oczywiście bezpośrednio porównać, ale nie zdziwiłbym się, gdyby nowa gra NCSoftu była pod tym względem największym MMORPG-iem (nie licząc oczywiście kosmicznego Eve Online). Świat gry podzielony jest na sekcje, pomiędzy którymi gra się wczytuje – niektóre z nich są małe (miasta, ale też np. część garaży – tu postać chodzi na nogach), inne bardzo rozległe (Highway 667 – tu jeździ się autem). **Zwiedzenie całych Wastelands to zadanie na wiele tygodni, tym bardziej że każda sekcja pełna jest najróżniejszych questów** zlecanych przez postacie niezależne.

Czy ktoś, kto do tej pory grywał zwykle elfami łucznikami, zechce wcielić się w Mutanta Avengera?

Gra skonstruowana jest na tyle sprytnie – choć oczywiście w tym gatunku to już standard – że stawiane zadania stają się tym trudniejsze, im dalej od punktu startowego znajduje się bohater. Dzięki temu **eksploracja terenu w naturalny sposób powiązana jest z rozwojem postaci.**

Jeden numer seryjny pozwala graczom na stworzenie maksymalnie 12 różnych postaci. By do końca zrozumieć system rozwoju bohatera, trzeba poświęcić trochę czasu na wgłębienie się w instrukcję – wynika to jednak przede wszystkim z tego, że uniwersum Auto Assault jest zupełnie inne niż znane graczom światy fantasy, trudno więc wyczuć, jaką postacią będzie np. Biomek MasterMind (najbliższe porównanie to krasnoludzki kleryk).

Najważniejszą decyzją podejmowaną przy tworzeniu postaci jest wybór jej rasy – może to być Human (wiadomo), Biomek (człowiek z mechanicznymi implantami) oraz Mutant (człowiek, który w wyniku radioaktywnego zanieczyszczenia uzyskał dodatkowe umiejętności). Każda z ras ma do wyboru jedną z czterech profesji, od klas zorientowanych niemal wyłącznie na walkę, po takie, których głównym zadaniem jest wspieranie innych graczy. **Pierwszego samochodu wybrać nie można** (możesz jedynie określić kolor karoserii oraz rodzaj felg), ale podczas późniejszej gry dość łatwo wymienisz posiadaną maszynę na inną lub też poddasz ją wizualnemu i technicznemu tuningowi.

Walka na szosie odbywa się nieco inaczej niż w większości MMORPG-ów – to jednak oczywiste, biorąc pod uwagę zupełnie inne realia gry. Przeciwników atakuje się niemal jak w zręcznościowej strzelance – celując w nich i wciskając prawy przycisk myszy. W trakcie walki trzeba cały czas dbać o to, by pozostawać w ruchu, **starcia**



Chłopcy z MPO na porannym patrolu.

INC na ratunek



Śmierć w świecie Auto Assault nie wiąże się z żadnymi negatywnymi konsekwencjami. Nad wrak twojego pojazdu **nadlatuje samolot transportowy firmy INC**, darmowo dostarczający go do ostatniego cywilizowanego miejsca, które odwiedziłeś. Za niewielką opłatą INC może też przenieść cię z jednej mapy na drugą – oszczędza to sporo czasu, a kosztuje naprawdę grosze.



Uuuups, komuś się olej wylał...

wymagają więc dużej zręczności – jedna ręka steruje samochodem za pośrednictwem klawiatury, druga kieruje ogniem przy użyciu myszy. Podczas trudniejszych potyczek trzeba jeszcze aktywować umiejętności specjalne postaci, przełączać tryby ataku (są trzy – pozwalają np. na zmianę proporcji między celnością a częstotliwością strzałów) czy kierować energię do odpowiednich modułów samochodu (szybkość, atak, obrona). Gdy robi się naprawdę gorąco, możesz nawet aktywować **tzw. Hazard Mode, w którym twoja fura zamienia się na krótko w wielką machinę bojową!**

Interakcja pomiędzy graczami – przynajmniej na obecnym etapie – jest raczej ograniczona. Z innymi uczestnikami zabawy możesz porozmawiać i powymieniać się przedmiotami, ale do takich kontaktów dochodzi rzadko, bo mało kto jest nimi zainteresowany. **Pojedynki PvP odbywają się w większych miastach na arenach**, na normalnych mapach pojazdy graczy nie mogą się nawzajem uszkodzić, często nawet przejeżdżają przez siebie. Istnieje również opcja tworzenia konwojów (grup graczy wykonujących wspólnie jakieś zadanie), ale ona także nie jest jeszcze często używana. Obecnie to zapewne wynik krótkiego czasu sprzedaży Auto Assault i małej liczby graczy, ale raczej nie należy liczyć, by ten stan rzeczy się zmienił – chyba że NCSoft wprowadzi jakieś łatki, które będą premiowały wspólną rozgrywkę.

Auto Assault czeka teraz na werdykt graczy – jeśli spodobają im się świat gry i jego mechanizmy, będą płacili za abonament i finansowali istnienie Wastelands. NCSoft wykonał kawał dobrej roboty, tworząc ciekawe, przemyślane miejsce wirtualnej rozrywki – **gra ma klimat i szybkie, emocjonujące (bo oparte na walce) questy**, a to podoba się graczom. Największym wrogiem Auto Assault jest jego odmienność – czy ktoś, kto do tej pory grywał zwykle elfami łucznikami, zechce wcielić się w Mutanta Avengera? Ja namawiam – Auto Assault to MMORPG wart ceny abonamentu (99,90 za 2 miesiące).





Gdyby ktoś miał wątpliwości, że to prawdziwy MMORPG...



Jestem wolny jak ta-tanka na szosieeeee!

Autor: Foch77

Auto Assault

Producent: NetDevil/NCSoft

Dystrybutor PL: CD Projekt

http://eu.autoassault.com/

cena 119,90

Multiplayer: tak

Gatunek: MMORPG

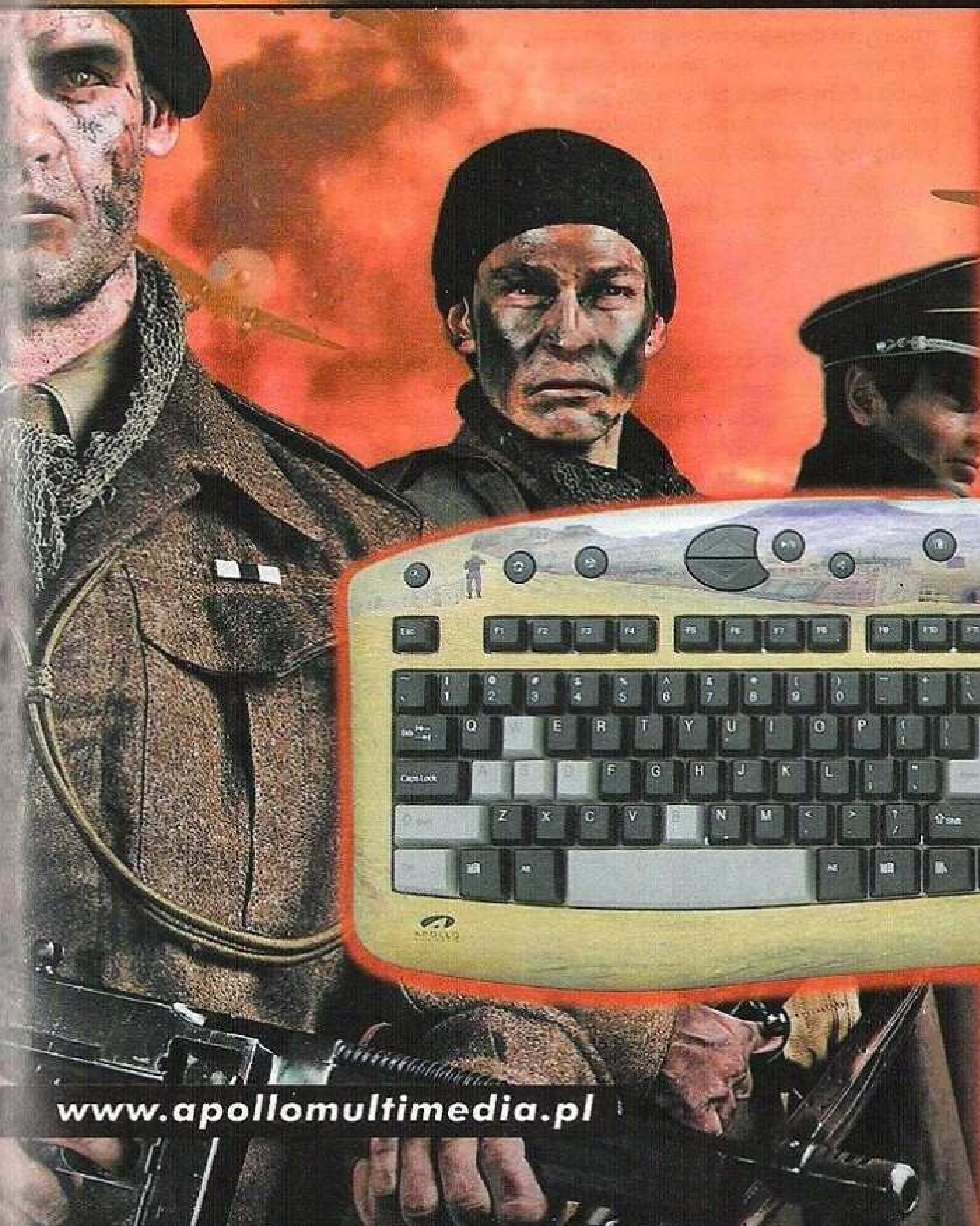
Wymagania: procesor 1,6 GHZ, 512 MB RAM, grafika 64 MB

\+ fantastyczny klimat • przemyślane mechanizmy rozgrywki • pełna fizyka świata gry • MMORPG inny niż wszystkie

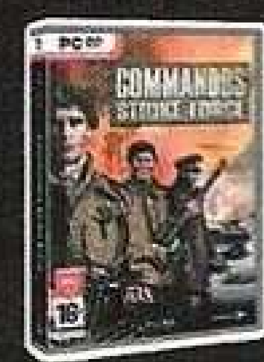
– potrzeba czasu, by wejść w świat gry • mocno zręcznościowa (może zrazić weteranów gatunku) • grafika odrobinę zbyt szarobura

Oryginalny MMORPG, który znajdzie sporą grupę fanów – ma klimat i naprawdę sprawia, że przenosisz się do wirtualnego świata.

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4
OCENA	4









ETROM
THE ASTRAL ESSENCE



Destrukcja, rzeź... Wszystko fajnie, ale kto to potem posprząta?

Nie, proszę pana, nie mamy dezodorantu Wall Street Brutal.

Etrom to namiastka Diablo w futurystycznych klimatach. Szkoda tylko, że brakuje tu wszystkiego tego, za co chwaliliśmy dzieło Blizzarda.

Zabawę zaczynasz od porządnie wykonanego intra, które wprowadza cię w tajemniczy i posępny klimat gry. Poznajesz w nim pytania, które dręczą głównego bohatera – Etroma Zadiostruina (gdybym miał takie nazwisko, wstydziłbym się pokazać dowód osobisty, a co dopiero występować w grze!). Jest on byłym oficerem jednostki wojskowej. Podczas ostatniej swej misji odnalazł tytułową esencję astralną, która wdarła się w niewiadomy sposób w jego serce. Etrom nie pragnie teraz niczego poza wytłumaczeniem, dlaczego to się stało. Poważnie – tak to wygląda.

A Zubilewicz mówił, że będzie słońce.

Pierwszym zadaniem w Etromie jest odszukanie Johana – wizjonera z pustkowia, który prawdopodobnie jest w stanie pomóc bohaterowi. **Ten etap rozgrywki może zrazić początkujących graczy.** Etrom posiada jedynie magiczny topór, dookoła roi się od nieprzyjaciół, a dopóki nie odszukasz Johana, nie możesz zapisać stanu gry. Jeśli zginiesz – zaczynasz od początku. Jest to tym bardziej frustrujące, że lokacje ładują się długo. **Po wykonaniu pierwszego questa uzyskujesz dostęp do miejsca, w którym możesz zasejwować czy podnieść poziom doświadczenia postaci.**

Etrom to przedstawiciel gatunku hack'n'slash. Walk jest tu bez liku, wrogowie pojawiają się za każdym rogiem, a jakby tego było mało, odradzają się po pewnym czasie. Do ich eliminacji przeznaczono wiele futurystycznych broni – pistoletów, karabinów (zwykłych i energetycznych), wyrzutni pocisków... **Między kolejnymi etapami tej masowej eksterminacji przeciwników brniesz przez główny wątek, a także wykonujesz zadania poboczne.**

Jak cię zaraz siekne...

Na początku zabawy – w czasie wyjątkowo krótkiego tutoriala – dowiadujesz się, że **grą da się kierować tylko przy użyciu myszy.** To nieprawda! Na klawiaturze znajduje się sporo przydatnych skrótów klawiszowych, dzięki którym możesz np. szybko obrócić kamerę (aby wiedzieć, co dzieje się dookoła, musisz nieustannie korygować jej ustawienie) – granie przy korzystaniu z nich jest dużo wygodniejsze.

Lista słabostek Etroma się jednak tak szybko nie kończy. Podczas gry bardzo odczuwalny jest brak minimapy.

Etrom nie ma szans na przebicie się w dobie erpegów takich jak Oblivion czy Fable.

Aby nie podróżować na oślep, należy co i rusz włączać ekran z planem całej lokacji. Dobrze chociaż, że autorzy pomyśleli o kompasie, który ratuje cię od zbaczania z trasy. Denerwujący jest fakt, że gdy wyłączysz Etroma, resetują się ustawienia, których dokonałeś wcześniej w opcjach. Zatem **za każdym razem musisz poprawiać domyślną konfigurację.**

Programistom przytrafiły się również inne interesujące bugi. Jeden z ciekawszych zdarzył mi się podczas szwendania się po mieście – bohater nagle zaczął unosić się (ot tak, w powietrzu) i za Chiny Ludowe nie chciał spaść z powrotem na ziemię. Co ciekawe, nawet gdy zapisałem stan gry i włączyłem ją z powrotem, Etrom dalej znajdował się sporo nad powierzchnią! Ponadto **zdarzyło się parę razy, że program zdecydował się zrobić sobie przerwę i wyszedł do pulpitu.**

Oprawa audiowizualna Etroma nie wybija się ponad przeciętność. Lokacje przedstawiono może i nie najgorzej, ale są one bardzo schematyczne. **Zwiedzając kolejne miejsca, nieustannie miałem wrażenia w rodzaju: „hm, ja już tu kiedyś byłem".** Modele postaci nie są ani efektowne, ani szczegółowe, a wrogowie ciągle się powtarzają. Ekran ekwipunku wygląda, jakby był zrobiony jakieś dziesięć lat temu. Najlepsze z tego wszystkiego są efekty świetlne i cienie. Udźwiękowienie także jest mierne – schematy muzyczne szybko się nudzą, odgłosy walki brzmią beznadziejnie, a dialogów nie ma w ogóle.

Nie myśl sobie jednak, że Etrom to gra pozbawiona zalet. Do największych należą: ciekawe uniwersum (w którym toczy się bratobójcza walka o minerał zwany Croma), cyberpunkowy klimat, spójny scenariusz (warto odnotować aż siedem możliwych zakończeń), a także duża liczba przedmiotów. Tak czy inaczej, to nie wystarczyło, aby przyciągnąć mnie na dłużej niż kilkanaście godzin. Etrom nie ma cienia szansy na sukces w dobie erpegów takich jak Oblivion czy Fable.

Etrom: The Astral Essence

Producent: P.M. Studios
Dystrybutor PL: PLAY
http://www.etrom.pl/

cena 59,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RPG

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

(+) ciekawe i klimatyczne uniwersum • spójny scenariusz • sporo rzeczy do zbierania

(−) długie ładowanie się lokacji • przeciętne sterowanie i praca kamery • mizerna oprawa audiowizualna

W dzisiejszych czasach trudno zdziałać coś grą taką jak Etrom. Mało kto dojrzy ją pośród erpegów a la Oblivion.

GRYWALNOŚĆ 3-
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2+
OCENA 2+

Autor: Roland





A na śniadanie zrobię jajecznicę!

Panie doktorze! Urosło mi jajo! A poza tym co rano krzyczę radośnie: Ku-ku-duru-ku!

Biorąc pod uwagę niewielką liczbę reprezentantów gier platformowych na PC, to właściwie... jedna z lepszych produkcji w gatunku!

Fani platformówek, którzy nie wpadli jeszcze na to, by kupić konsolę, nie są rozpieszczani przez producentów gier komputerowych – cały rozsądny wybór w tym gatunku to dwa Raymany, I-Ninja, infantylny Kao The Kangurek, może jeszcze stary Croc i Gex, ten gekon. W takiej sytuacji cieszy nawet Billy Hatcher i jego Gigantyczne Jajo, choć **to gra wydana po raz pierwszy trzy lata temu na konsolę Nintendo GameCube.** Nie ma jednak co narzekać – to całkiem przyjemne pykadełko, któremu warto poświęcić kilka godzin.

Billy Hatcher and The Giant Egg to dzieło studia, które od lat zajmuje się głównie produkcją kolejnych przygód niebieskiego jeża Sonica. Znaleźli jednak chwilę na stworzenie platformówki o przebranym za koguta chłopcu, walczącym ze stadem wron, które zasłoniły słońce świecące nad Poranną Krainą (Morning Land). Fabuła zdaje się żywcem przeniesiona z bajki dla kilkuletnich chłopców, podobnie jak styl oprawy graficznej i dźwiękowej. Jeśli wyznajesz zasadę „dobra gra to krwawa gra", na pewno dostaniesz nudności jeszcze na ekranie menu głównego. O dziwo, **gra nie jest jednak prosta, a przejście bardziej złożonych sekwencji nawet weteranom Raymana może sprawić trudności.**

To, **jak gra się w Billy Hatchera, można sobie łatwo wyobrazić.** Mamy pięć różnych światów gry, w których trzeba niemało poskakać, pozbierać trochę znajdziek, wreszcie pokonać kilku bossów i cieszyć się napisami końcowymi. Jest jednak w grze coś, co sprawia, że nie jest to zwykła platformówka. Sam Billy jest bezbronny, na dodatek mało skoczny i mobilny. Jeśli jednak złapie jajko (różnokolorowe pisanki są dość gęsto porozrzucane na poziomach), dostaje nowe możliwości – może wykonywać double jumpa, rzucać jajem w przeciwników czy wskakiwać w specjalne, okrągłe trampoliny.

Jajka służą też do podnoszenia znajdziek, wraz z ich kolekcjonowaniem rosną. W pewnym momencie dochodzą do takiego stanu, w którym można „wykluć" ich zawartość – wystarczy, że Billy krzyknie: „Ku-ku-duru-ku!". Czasem jajo okazuje się puste, czasem zawiera np. dodatkowe życie. Zdarza się też, że w środku znajduje się koguci grzebień (w zależności od koloru daje Billy'emu różne możliwości) lub jakiś zwierzaczek. Stworków takich jest kilkanaście, każdy z nich ma inne moce, które można wykorzystać do walki z przeciwnikami czy eksploracji poziomów.

Zwierzaki z jajek na dwa sposoby wzbogacają zabawę – po pierwsze **zamieniają niektóre sekwencje gry w proste logiczne zagadki** (gdy trzeba wymyślić, jakiego stworka użyć, by przejść dalej), po drugie dodają do niej manię kolekcjonowania równą tej, która napędzała biznes z Pokemonami. Po prostu chcesz je wszystkie mieć, więc szukasz różnokolorowych jajek, które wpierw tuczysz znajdźkami, a potem wykluwasz, by zobaczyć, co jest w środku.

Billy różni się od np. Raymana także tym, że większą część czasu spędza, biegając z jajem, które jest jednak obiektem niezależnym od bohatera i ma swoją własną fizykę (uproszczoną, ale zawsze!). To z jednej strony rzecz dobra, bo graczy przyzwyczajonych do „normalnych" platformówek zmusza do uwzględnienia innej dynamiki ruchu postaci. Z drugiej jednak denerwująca, szczególnie przy skakaniu z platformy na platformę, bo trzeba pamiętać, by i wyskoczyć, i wylądować w komplecie – czyli z jajem w dłoni. **Na pewno można to było dopracować, podobnie jak i działanie kamery, która czasem po prostu się blokuje.**

Mimo tych i innych niedociągnięć (grafika pozostała na poziomie z 2003 roku) Billy Hatcher and the Giant Egg to udana platformówka, która na pewno porwie fanów takich gier. A biorąc pod uwagę niewielką liczbę reprezentantów gatunku na PC, to właściwie... jedna z lepszych w nim produkcji!



Chyba się zmoczył ze strachu...



Z lektur polskich: „Syzyfowe prace".

Billy Hatcher and the Giant Egg

Autor: Foch77

Producent: Sonic Team
Dystrybutor PL: brak

http://www.billy-hatcher.com/

cena ---

Multiplayer: na jednym kompie

Gatunek: platformówka

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Windows 2000/XP

(+) kolorowy świat • kilka fajnych, dość nowatorskich mechanizmów rozgrywki • duży zakres ruchów głównego bohatera (w wersji z jajem)

(−) okazjonalnie: praca kamery • trudność w wymierzeniu skoków, gdy skaczesz z jajem

Sympatyczna, kolorowa plartformówka, dużo mniej dziecinna, niż można by się było spodziewac.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 4

L.A. RUSH

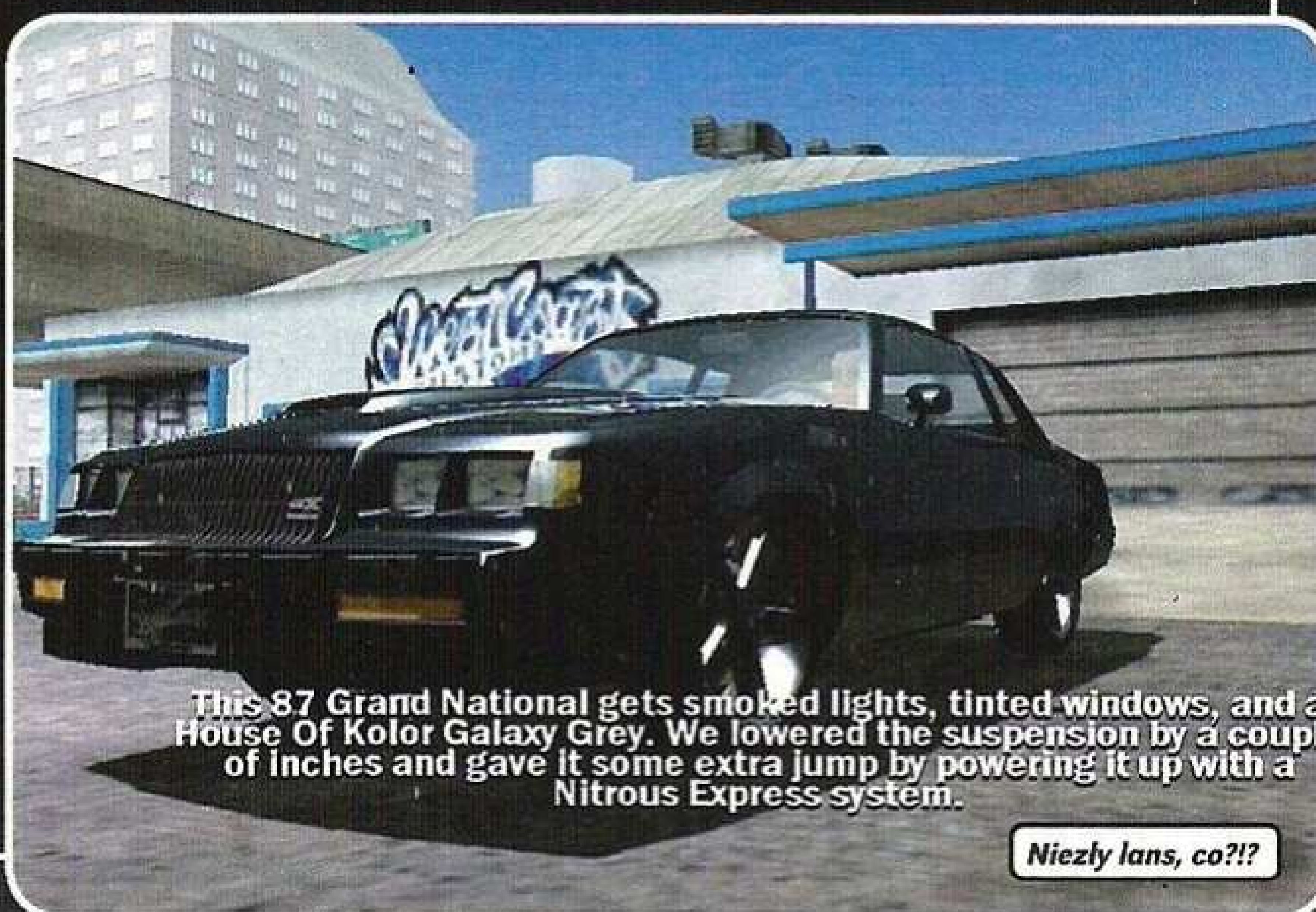
Połączenie GTA: SA z Midnight Club oraz Burnoutem – brzmi ciekawie. Jednak diabeł tkwi w szczegółach, a tutaj „szczegółem" jest ogólne wykonanie...

Odpicuj moje L.A.



Nocna bujana... ale nie ma cyków.





Niezły lans, co?!?

Wkładasz płytkę do napędu i nie wiesz, czego się spodziewać. Nagle z głośników zaczyna cię atakować znajoma muzyka. Zastanawiasz się – skąd ja to znam? „Pimp my ride"! No tak – w końcu **ludzie z West Coast Customs mają swój udział przy odpicowaniu tej gry.** Prócz tego, że użyczyli zarówno muzyki, jak i logo, to jeszcze są zamieszani w fabułę. Zresztą nie tylko oni – znalazło się tutaj miejsce również dla rapera Twista.

Cała gra jest utrzymana w klimatach joł, joł, bling, bling.

Ogólnie cała gra jest utrzymana w klimatach joł, joł, bling, bling i różnych takich. Wcielasz się w postać Trikza – człowieka, który musi odzyskać swoje samochody i utraconą wraz z nimi reputację. **Fury zniknęły w zagadkowy sposób po tym, jak bohater próbował poderwać dziewczynę lokalnego gangsta Lidella (w tej roli umiarkowanie znany aktor Bill Bellamy).** Ale jak to się mówi: „Don't hate the player, hate the game".

Czym tak w ogóle jest L.A. Rush? Maksymalnie zręcznościową ścigałką. Mówię tutaj o takiej zręcznościówce, w której **poślizgi trwają po kilkadziesiąt sekund, a osiągane prędkości przyprawiają o zawrót głowy.** Choć każdy element gry jest efektownie podpicowany pod względem graficznym, jeden z nich wybija się przede wszystkim – kraksy. Fakt, że nie mają większego wpływu na dalsze prowadzenie samochodu, ale towarzyszące im **spowolnienie akcji, obracająca się kamera, fruwające części – to po prostu trzeba zobaczyć.**

Czas wspomnieć o tym, co jest najważniejsze w takiej grze – model jazdy. Niestety nie wywołał on we mnie jakichś większych emocji. Skręca się trochę zbyt opornie (zapewne ze względu na widowiskowe ślizgi), a to powoduje, że jazda po pewnym czasie staje się męcząca. Warto również wspomnieć o tym, jak pojazdy zachowują się w powietrzu – a to dlatego że **wszędzie na swojej drodze natrafisz na przeróżne skocznie i rampy**, które aż się proszą o najazd. To oczywiście zręcznościowa ścigałka, jasne jest, że fury muszą w takiej sytuacji fruwać, ale czasem **możesz odnieść wrażenie, że L.A. Rush to w rzeczywistości symulator skoków narciarskich na skoczni mamuciej.** Wbrew pozorom te latające auta przeszkadzają w zabawie.

Graficznie L.A. Rush wygląda nieźle, jednak przy narzuceniu najwyższych detali staje się strasznie męcząca dla oczu ze względu na efekt mokrego asfaltu, w którym dosłownie wszystko się odbija. Wykonane szczegółowo postacie są podobne do swoich rzeczywistych odpowiedników (wystarczy wspomnieć cały team WCC). W związku z tym, że **twórcy uzyskali odpowiednie licencje, spotkasz tutaj masę ciekawych pojazdów – od Chevroleta Monte Carlo począwszy, a na Infinity FX-45 skończywszy.** Dodatkowo możesz je „odpicować" w warsztacie WCC – szkoda tylko, że nie można samodzielnie wybierać części i ostatecznego wyglądu. Tutaj trzeba się zdać na fantazję programistów, a czasami przybiera ona zadziwiająco tandetne formy...

Strona dźwiękowa stara się dotrzymać kroku oprawie graficznej. Do wyboru dostajesz trzy gatunki muzyki – rock, techno i oczywiście hip-hop. Midway wyłożył trochę szmalu na licencje, w efekcie czego będziesz mógł usłyszeć takie gwiazdy jak m.in. Twista i Lil' Kim. Zastrzeżenie mam jedynie do odgłosów silnika. **W L.A. Rush niektóre z „cacuszek" brzmią jak elektryczny młynek do kawy** (czy też inne kuchenne ustrojstwo), a to jest karygodne – jak ośmiolitrowy silnik może wydawać z siebie taki odgłos?

Mimo kilku wad (w tym tej największej, nieszczególnie udanego modelu jazdy) przy L.A. Rush można się nieźle rozerwać. Zwycięstwa w wyścigach dają dużo satysfakcji, a humor zaaplikowany przez ludzi z West Coast Customs jest nawet znośny. Gdyby pewne elementy dopracować, mielibyśmy do czynienia z prawdziwym hitem. Diabeł jednak siedzi w szczegółach i nie ma zamiaru ruszyć z nich swojego rozkosznie owłosionego pupska!

Time to un-pimp da auto

Choć w L.A. Rush nie brakuje humoru, najzabawniejszą rzeczą w temacie „picowania aut" są ostatnio reklamy Volkswagena Golfa GTI. Spoty z udziałem aktora Tcheky'ego Karyo jako inżyniera, który w niemieckim stylu zajmuje się „odpimpowaniem" aut, są po prostu prześmieszne. Warto poszukać ich w sieci, choćby na stronie www.youtube.com.

Ciekawe, czy mąż się zorientuje, że pani Kasia wzięła jego auto na zakupy.



L.A. Rush

Autor: Krzaq

Producent: Midway	**Dystrybutor PL:** brak

http://larushgame.com/

cena ---

Multiplayer: nie

Gatunek: samochodówka

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

+ daje nawet-nawet porządną rozrywkę • muzyka • ekipa z West Coast Customs

– odgłosy silników • model jazdy • męcząca oczy grafika

Warto pograć w L.A. Rush choćby dla kraks. Gdyby tylko trochę popracować nad modelem jazdy i odgłosami silnika...

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 3+
OCENA 4-

Na rynku pojawiły się kolejne modele kart graficznych NVIDIA. Wśród nich szczególnym zainteresowaniem cieszy się GeForce 7600 GT, który oferuje wysoką wydajność w bardzo atrakcyjnej cenie.

Siódemka dla wszystkich

GeForce 7600 GT

Karta 7600 GT to w założeniu spadkobierca modelu 6600 GT, który przez długi czas nosił zaszczytny tytuł najlepiej sprzedającej się karty graficznej. Legendarna niemal 6600 GT do dziś cieszy się bardzo dużą popularnością, głównie ze względu na naprawdę świetny stosunek wydajności do ceny. Obecnie jednak 6600 GT powoli zaczyna brakować mocy, dlatego też zdecydowano się na wprowadzenie następcy tego udanego modelu.

7600 GT oparty został na najnowszym rdzeniu graficznym G73. Jedną z jego najważniejszych cech jest to, że został wyprodukowany w technologii 90 nm. W praktyce **oznacza to mniejsze rozmiary samego układu i zarazem mniejszy apetyt na prąd.** Producenta dodatkowo cieszy niższy koszt produkcji sprzętu opartego na tej technologii. Dzięki temu, podobnie jak jej starszy brat, także 7600 GT jest kartą bardzo korzystną cenowo. Jeśli dorzucić do tego dodatkowe korzyści, w tym m.in. podatność na wysokie taktowanie, okazuje się, że znów mamy do czynienia z produktem atrakcyjnym, dostępnym, a przy tym reprezentującym nową generację kart graficznych. Jak okazało się podczas testów, 7600 GT zostawia daleko w tyle nie tylko model 6600 GT (to zaskoczeniem nie jest), lecz nawet będącą wciąż na topie kartę 6800 GS. Szczegółowe wyniki testów znajdziesz jak zwykle w naszej tabelce.

Od strony technicznej nowy GeForce przedstawia się bardzo interesująco. 7600 GT wyposażony jest w dwanaście jednostek cieniowania pikseli, które współpracują z pięcioma jednostkami operującymi na werteksach. Podobnie jak GeForce 6800 GS, także 7600 GT posiada osiem jednostek ROP, w największym stopniu odpowiadających za wydajność obecnych kart graficznych. Wykonanie rdzenia w 90 nm – była już o tym mowa – pozwoliło uzyskać wysokie taktowanie. Wynosi ono aż 560 MHz i na dodatek można je jeszcze bezpiecznie zwiększyć przez podkręcanie karty.

Standardowa ilość pamięci, czyli 256 MB (w postaci modułów GDDR3), **w zupełności wystarczy do najnowszych gier.** Jej taktowanie wynosi 700 MHz, co daje efektywnie 1400 MHz. Do uznania za znakomite wszystkich parametrów 7600 GT brakuje tylko 256-bitowej magistrali pamięci. W przypadku nowego GeForce komunikacja z pamięcią podręczną odbywa się przy użyciu 128-bitowej szyny. Czy to duży kłopot? Warto tu przypomnieć model 6600 GT. Był on początkowo skazywany na porażkę właśnie ze względu na równie wąską magistralę pamięci. Podczas testów okazało się jednak, że pomimo tego ograniczenia karta radzi sobie z grami znakomicie. W przypadku nowego 7600 GT sytuacja przedstawia się identycznie.

Wśród dodatkowych atutów karty na pewno warto wymienić jej małe rozmiary. 7600 GT wraz z układem chłodzącym prezentuje się na tyle niepozornie, że aż można mieć obawy co do jej wydajności, szczególnie jeśli porówna się wygląd tego modelu z mocniejszymi i droższymi egzemplarzami GeForce. Na szczęście **okazuje się, że w małym ciele drzemie naprawdę wielki duch.** Wspomniany system chłodzenia, mimo niewielkich rozmiarów, oferuje dość dobrą wydajność. Prędkość wentylatora jest regulowana automatycznie przez sterowniki ForceWare.

To się nie wydaje...



	3DMark 2005 1024 x 768	Call of Duty 2 DX9 1280 x 1024	Doom 3 1280 x 1024	F.E.A.R. 1280 x 960	Quake 4 1280 x 1024	Serious Sam 2 1280 x 960	Splinter Cell: Chaos Theory SM 3.0 1024 x 768	Splinter Cell: Chaos Theory SM 3.0 1280 x 1024
Radeon X1900 XTX	11 175 pkt	51 fps	118 fps	130 fps	93 fps	71 fps	110 fps	83 fps
GeForce 7600 GT	6 005 pkt	28 fps	98 fps	64 fps	72 fps	63 fps	56 fps	39 fps
GeForce 6800 GS	5 137 pkt	22 fps	83 fps	50 fps	62 fps	51 fps	48 fps	32 fps

Nowe GeForce w 90 nm

Poza GeForce 7600 GT na rynku pojawiły się także dwa nowe modele kart, 7900 GT oraz 7900 GTX. Oba adresowane są do najbardziej wymagających użytkowników i mają za zadanie zastąpić starsze produkty z serii 7800. Słabszy 7900 GT, w stosunku do 7800 GT, ma podniesione taktowanie z 400/500 MHz do 450/660 MHz. Dodatkowo, zwiększono liczbę jednostek cieniowania pikseli z 20 do 24. Obie zmiany owocują znacznym wzrostem wydajności. Natomiast model 7900 GTX bardzo przypomina najwydajniejszą do tej pory kartę NVIDIA, czyli GeForce 7800 GTX 512 MB. Także 7900 GTX wyposażono w 512 MB pamięci operacyjnej, dodatkowo zwiększając taktowanie rdzenia z 550 do 650 MHz. W praktyce karta jest jednak niewiele szybsza od swojego starszego brata. Na plus przemawia atrakcyjniejsza cena i cicha praca układu chłodzenia.



Możliwości graficzne

Podobnie jak niemal wszystkie karty graficzne na rynku, także 7600 GT oferuje zgodność z najnowszym DirectX 9.0c i OpenGL 2.0. Za większość operacji odpowiadają nowoczesne jednostki Shader Model 3.0. W praktyce oznacza to, że na nowym GeForce zobaczymy wszystkie efekty graficzne stosowane współcześnie w grach. Kolejna aktualizacja DirectX i zarazem następny skok w możliwościach układów graficznych nastąpi prawdopodobnie dopiero na początku przyszłego roku, po premierze Windows Vista. **Mając 7600 GT, masz też przez co najmniej sześć miesięcy spokój.**

Niestety układ chłodzenia charakteryzuje się nieco zbyt głośna pracą. O ile w trybie 2D karta zachowuje się dość cicho, to **po uruchomieniu dowolnej nowej gry prędkość wentylatora znacznie wzrasta – i to słychać.** Jedynym rozwiązaniem tego problemu wydaje się wymiana standardowego chłodzenia na jakieś inne, lepsze i cichsze (pisaliśmy o tym w zeszłym numerze). Taką operację ułatwić może dobrze przemyślana konstrukcja karty, która pozwala na szybki i sprawny demontaż radiatora wraz z wentylatorem. Zamiast oferować tego rodzaju udogodnienia, producent powinien zadbać o to, by firmowy układ pracował cicho. Jak pokazuje przykład mocniejszych kart GeForce, jest to możliwe.

Na szczęście **tę niedogodność rekompensuje kolejny atut 7600 GT w postaci dość niskiego zapotrzebowania na energię.** Karta nie potrzebuje dodatkowego zasilania w postaci załącza molex. Wystarczająca moc dostarczana jest przez PCI-Express, co powinno ucieszyć właścicieli słabszych zasilaczy. Podobnie jak wszystkie najnowsze karty NVIDIA, także 7600 GT jest zgodna z trybem SLI. Dla przypomnienia, polega on na możliwości połączenia ze sobą dwóch kart w celu zwiększenia wydajności takiego zestawu. Tak więc jeśli za kilka miesięcy moc 7600 GT przestanie wystarczać, zawsze będzie można dokupić jej do pary siostrę bliźniaczkę. Jedyny wymóg to oczywiście przystosowana do SLI płyta główna.

Nasze redakcyjne testy jak zwykle przeprowadziliśmy w popularnych grach i benchmarkach. Karty obsługiwał komputer oparty na płycie głównej ABIT AN8-SLI z procesorem Athlon 64 pracującym z zegarem 2,7 GHz. Do towarzystwa zaprzęgnięto dwa półgigowe moduły pamięci 600 MHz. W tabelce, poza wynikami GeForce 7600 GT, publikujemy dla porównania osiągi poprzedniej karty NVIDIA w podobnej cenie, czyli modelu 6800 GS. Dodatkowo przedstawiamy również rezultaty uzyskane przez najwydajniejszego obecnie Radeona X1900 XTX. Patrząc na jego wyniki, otrzymamy obraz wydajności 7600 GT także w stosunku do najdroższych kart graficznych na rynku.

Tylko pod PCI-Express – choć nie do końca

NVIDIA przygotowało swój produkt wyłącznie z myślą o posiadaczach płyt głównych z załączem PCI-Express. **Posiadacze starszych modeli z AGP muszą na razie poczekać**, jednak i dla nich prawdopodobnie znajdzie się niebawem GeForce 7600 z dopiskiem GS w nazwie. W odróżnieniu od wersji PCI-Express, odsłona pod AGP będzie mieć znacznie obniżone taktowanie zegarów. W praktyce oznacza to o wiele mniejszą wydajność względem starszego odpowiednika. Na szczęście, pod AGP jest jeszcze odrobinę droższa i zdecydowanie szybsza karta 7800 GS. W tej chwili wydaje się ona najlepszym rozwiązaniem dla posiadaczy tych nie najnowszych już PeCetów.



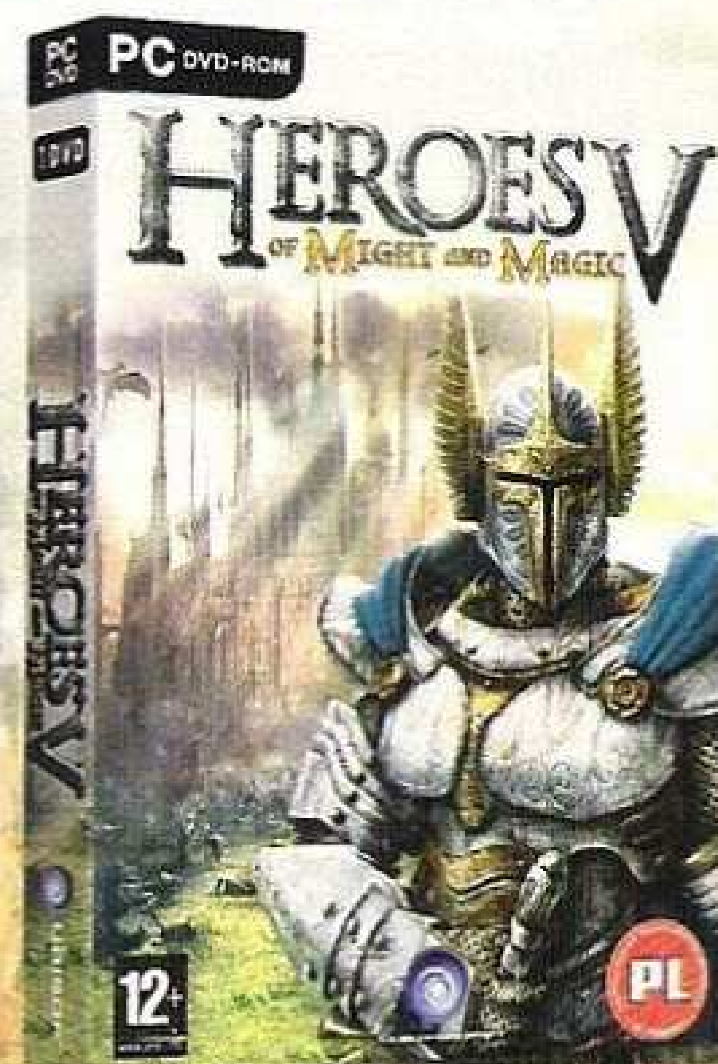
To niby tylko zwykłe gluty, ale ich wyrenderowanie to zadanie dla najlepszych kart – jak 7600 GT.

Rezultaty testów wyraźnie pokazują, że 7600 GT jest bardzo wydajną kartą. **Z tyłu zostawia model 6800 GS, który przecież kosztuje mniej więcej tyle samo, to znaczy około 700-800 zł.** Na dodatek, w porównaniu z 6800 GS, nowa NVIDIA zużywa o wiele mniej energii i znacznie lepiej radzi sobie w najnowszych grach. Nie można zapomnieć także o zgodności z trybem SLI. Jedyna poważna wada karty to głośny system chłodzenia. Na szczęście da się go w miarę bezproblemowo i tanio zastąpić rozwiązaniem alternatywnym. Podsumowując, GeForce 7600 GT zacznie znikać ze sklepowych półek w prawdziwie szybkim tempie. Koszulka lidera zostanie więc w rodzinie!

Autor: Piotr „Bandit" Lewandowski

7164 konkurs SMS

Do wygrania 10 gier HoM&M V



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Gdzie toczy się akcja Heroes of Might & Magic V?

A. w odległej galaktyce
B. w budynku Sejmu
C. w krainie fantasy

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.HE.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do **6 czerwca 2006 r.**

Genius SW-i2.1 1100

Geniusz?





INFO

Producent:	Genius http://www.genius-europe.com/
Dystryb. w Polsce:	NTT http://www.ntt.pl/

+ drewniana obudowa subwoofera • zadowalająca jakość dźwięku • oryginalna stylistyka • wysokiej jakości materiały, dobre wykończenie • możliwość podłączenia zewnętrznego urządzenia audio • 24 miesiące gwarancji

– krótkie kable • brak możliwości zawieszenia głośników bocznych • niezbyt wygodne sterowanie za pomocą pilota (kabel) • brak korektora sopranów i basów

cena dystrybutora 178,00

Dane techniczne

- łączna moc: 28 W RMS
- moc subwoofera: 18 W, moc satelitów: 5 W każdy
- długość przewodów (satelity): po 180 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- dodatkowe wejście słuchawkowe i line in (w pilocie)
- zakres częstotliwości: 20 Hz – 22 kHz (subwoofer)
- zakres częstotliwości głośników dodatkowych: 80 Hz – 20 kHz
- standard wejścia: mini-jack stereo
- rozmiary: subwoofer – 195 x 210 x 351 mm, satelity – 61 x 165 x 81 mm
- waga: 6100 g

Biała jak śnieg obudowa nie każdemu przypadnie do gustu. Technicznie głośniki z Geniusa nie powinny jednak nikogo zawieść.

Interesujący wygląd, dobra cena, możliwość podłączenia do komputera, wieży, playera – to cechy nowego zestawu głośnikowego Geniusa. Firma ta produkuje urządzenia, które zazwyczaj charakteryzują się wysoką jakością wykonania. Tak też jest w przypadku zestawu głośników SW-i2.1. Subwoofer oraz dwie wieżyczki satelitarne prezentują się równie dobrze co urządzenia utytułowanego Creative'a.



Do zestawu Geniusa możesz podłączyć słuchawki i dowolne źródło dźwięku przez wejście line in.

Głośniczki zewnętrzne o oryginalnym, ciekawym kształcie osadzono na metalowej podstawce, którą z kolei podklejono antypoślizgową gumą. Szkoda trochę, że nie wyposażono ich w zaczep umożliwiający podwieszenie na ścianie. **Wydaje się też, że jedynie 1,8 m kabla przyłączeniowego to nieco za mało.** Warto zaznaczyć, że satelity, o mocy 5 W każdy, skonstruowano w oparciu o magnesy neodymowe, które mają znaczący wpływ na polepszenie dynamiki dźwięków.

Niskotonowy głośnik centralny umieszczono w drewnianej obudowie (biała okleina). Subwoofer posiada całkiem niezły zakres częstotliwości pracy: od 20 do 220 Hz. Sterowanie zestawem odbywa się za pomocą pilota (który musi być podłączony kablem do subwoofera). Oprócz potencjometru znajdziesz na nim również gniazda line in (umożliwia podłączenie dowolnego playera) i słuchawek.

Relacja jakości do ceny oraz dodatkowy atut zestawu w postaci dwuletniej gwarancji na sprzęt to plusy produktu z „Geniusza". Nie jest to zestaw dla audiofilów, jednak dla przeciętnego użytkownika Genius SW-i2.1 1100 w zupełności wystarczy.

Gembird Backlight Keyboard

Podświetlony i niebezpieczny



Kursory są upakowane zbyt blisko pozostałych klawiszy.



Niedawno mieliśmy okazję przyjrzeć się podświetlanej klawiaturze Saiteka (PC Gaming Keyboard), dzisiejszy bohater również posiada taką funkcję. Niestety od Saiteka różni go niestandardowy układ klawiszy, który dla większości użytkowników będzie niezbyt wygodny.

INFO

Producent:	Gembird http://www.gembird.de/
Dystryb. w Polsce:	Multioffice Sp. z o.o. http://www.multioffice.pl/

+ dobrze widoczne oznaczenia na klawiszach • możliwość wyłączenia iluminacji • nietypowy wygląd

– brak przycisków dodatkowych • zbyt blisko siebie i nietypowo rozmieszczone pewne grupy przycisków • krótki kabel • twarda praca przycisków • brak stopniowania jasności oświetlenia

cena dystrybutora 56,00

Dane techniczne

- typ złącza: PS/2
- długość przewodu: 140 cm
- gwarancja: 12 miesięcy
- przycisk wyłączenia iluminacji
- podświetlenie wszystkich przycisków
- wytrzymałość klawiszy: 10 mln uderzeń

Klawiatura musi być wygodna w użytkowaniu, a Gembird Backlight Keyboard niestety nie jest.

Dobrym rozwiązaniem w GBK jest zastosowanie jasnych klawiszy z czarnymi oznaczeniami. Podświetlenie spełnia swoją rolę, co oznacza, że litery są dobrze widoczne w zaciemnionym pokoju. W modelu Saiteka klawisze były czarne i nieprzezroczyste. Dlatego w ciemnym pomieszczeniu, mimo włączonej iluminacji klawiatury, ciężko było rozszyfrować oznaczenia.

Model GBK pokryto ramką z przezroczystego plastiku. **Miało to chyba wyglądać oryginalnie, a wyszło dość siermiężnie, przynajmniej dla mnie.** Natomiast na pewno bardzo toporny jest przycisk uruchamiający iluminację. Guzik on/off umieszczono powyżej klawiszy numerycznych, niestety klawiatura posiada tylko jeden tryb świecenia – dość intensywny i, na dłuższą metę, męczący oczy.

Najgorszym rozwiązaniem jest umieszczenie niektórych klawiszy zbyt blisko innych. Na przykład [Backspace] znajduje się tuż obok [Wake Up], [Pause/Break] i [Home], a do tego jest takiego samego rozmiaru. Użytkownicy przyzwyczajeni do innego układu klawiszy (czyli większość) będą mieli spore problemy, żeby przyzwyczaić się do tego rozplanowania przycisków. Na minus trzeba zaliczyć również zbyt twardą pracę klawiszy – mają mały skok oraz sztywne „zawieszenie".

Gembird Backlight Keyboard niestety mocno mnie rozczarował. Nawet stosunkowo niewygórowana cena nie przekonałaby mnie do zakupu.

NEWS

Temperatura rośnie

USB Mouse with Laser Pointer and Thermometer to przydługa nazwa nietypowego gadżetu z firmy Synapsis Industrial. Na grzbiecie gryzonia umieszczono wskaźnik laserowy oraz cyfrowy termometr, który ma pokazywać temperaturę w pomieszczeniu. Cena myszy to ok. 55 zł.



Źródło: Synapsis

MobiBLU CUBE 2

Cube to nie tylko niezły film, ale również nietypowy player MP3 w kształcie sześcianu. Już wkrótce premiera MobiBLU Cube 2, który od poprzednika różni się gabarytami (jest większy, ma krawędź długości 2,5 cm), a także wyświetlaczem (pokazuje więcej informacji). Sprzęt ma wbudowane radio FM oraz mikrofon. Ceny nie podano.

Źródło: news.ferra.ru

Mokry cooler



Waturbo to nietypowy cooler z systemem chłodzenia wodą. Zbiornik z płynem oraz pompa znajdują się w środku coolera. Ciepło odprowadzane jest przez radiator, który chłodzony jest przez wentylator. To rozwiązanie pozwoliło zmniejszyć temperaturę o 6 stopni (w porównaniu do coolera w wersji Box). Ceny Waturbo jeszcze nie znamy.

Źródło: Sunon

Mikrogoliat

Samsung zaprezentował pierwszą kartę pamięci MMCmicro oferującą potężną pojemność 2 GB. Jest ona przeznaczona głównie do telefonów komórkowych, a jej wymiary to zaledwie 12 x 14 mm. Samsung sprzedaje karty z przejściówką umożliwiającą wykorzystanie ich w urządzeniach obsługujących MMC.

Źródło: Samsung

Panasonic i DIVX

DMR-EX65 to nowa nagrywarka DVD Panasonica z możliwością odtwarzania formatu DIVX. Wyposażona jest w dysk twardy (250 GB) i gniazdo kart pamięci SD. Cena urządzenia to 2299 zł. Sprzęt posiada również złącze HDMI, które umożliwia podłączenie DMR-EX65 do innych urządzeń (muszą być również wyposażone w ten standard) za pomocą jednego tylko kabla.



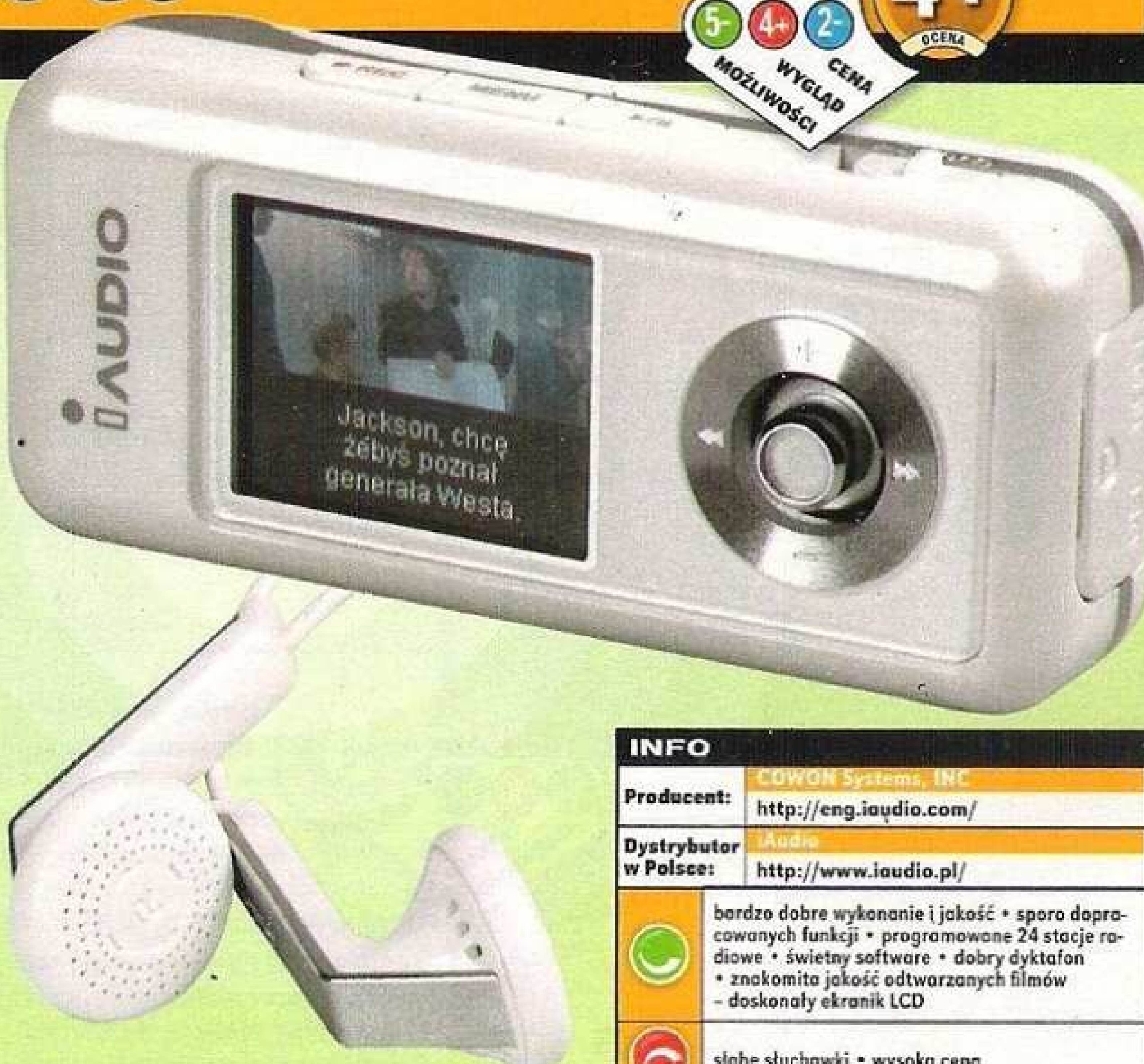
Źródło: Panasonic

COWON iAudio U3

Mały olbrzym

iAudio U3 mógłbym schować bez problemu pod swoim kciukiem. **Ten liliput posiada jednak możliwości małej platformy multimedialnej.** Co ciekawe, opcje te nie są tylko na pokaz, ale naprawdę świetnie działają!

Tak jest np. z funkcją odtwarzania filmów. Wydawało mi się to niewygodne i niepraktyczne, ale okazało się, że spokojnie można obejrzeć na ekraniku o wielkości monety dwuzłotowej pełnometrażowy film kinowy. I co ciekawe, całkiem komfortowo. Ekran U3 to TFT LCD o przekątnej 1,2 cala, pracujący w 260 tysiącach kolorów, co umożliwia już w miarę wierne odwzorowanie barw. Do urządzenia jest dołączone bogate oprogramowanie, m.in. JetAudio, służący m.in. do konwersji filmów. Standardowy plik 700 MB po konwersji zajmuje ok. 250 MB, czyli połowę wielkości pamięci flash. Co najlepsze, program nie zapomina o dołączonym pliku tekstowym! Możesz nawet zmienić kolor czcionki, umiejscowienie tekstu na ekranie, obrys itd. Literki są na tyle duże, że bez problemu daje się je przeczytać (są też polskie znaki).





W tym malcu znajduje się też funkcja automatycznego wyłączania i uśpienia, zegar, alarm, nagrywanie o określonej porze. Kombajn!

Doskonały wyświetlacz i oprogramowanie to nie jedyne zalety U3. Jest jeszcze radio (możliwość zapisania 24 stacji), dyktafon (jakość: 128 kb/s) i opcja przeglądania plików graficznych. Dodatkowo, transfer informacji przebiega szybko: 500 MB w niecałe 2 minuty.

To, co mi się nie spodobało, to wbudowany akumulator, który – mimo że stosunkowo pojemny (umożliwia np. obejrzenie 3 filmów) – gdy się wyładuje w podróży, to już klops. **Kiepskie są również dołączone do U3 słuchawki.** Najmniej jednak spodobała mi się cena urządzenia: ponad 700 zł za wersję z 512 MB i niemal 1000 zł za 1 GB! Brrr!

INFO

Producent:	COWON Systems, INC http://eng.iaudio.com/
Dystrybutor w Polsce:	iAudio http://www.iaudio.pl/
+	bardzo dobre wykonanie i jakość • sporo dopracowanych funkcji • programowane 24 stacje radiowe • świetny software • dobry dyktafon • znakomita jakość odtwarzanych filmów – doskonały ekranik LCD
–	słabe słuchawki • wysoka cena

cena dystrybutora 512 MB 740,00 | cena dystrybutora 1 GB 940,00
cena w sieci 512 MB 555,00 | cena w sieci 1 GB 826,00

Dane techniczne

- do 20 godzin działania (dane producenta)
- odtwarza: MP3, OGG, WMA, ASF, FLAC, WAV, TXT, JPG
- dyktafon
- radio FM
- interfejs: USB 2.0
- wyświetlacz: 1,2 cala, 260 000 kolorów, rozdzielczość: 160 x 128
- pamięć wbudowana: 512 MB (opcja 1 GB)
- wbudowany litowo-jonowy akumulator
- equalizer: 6 trybów + użytkownika
- obsługa BBE, Mach3Bass, MP Enhance, 3D Surround
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- wymiary: 31,5 x 72 x 18 mm
- waga 32,5 g
- gwarancja: 24 miesiące

Prawdziwie uniwersalne narzędzie z wielością funkcji, a do tego świetnym oprogramowaniem. Tylko ta cena...

Magiczna torebka



Ladybag to prototypowa torebka dla zapominalskich kobiet. Sama sprawdza swoją zawartość i jeśli czegoś brakuje, informuje o tym właścicielkę, wyświetlając symbol rzeczy na bocznej ściance. Czekamy na takie plecaki i teczki!

Źródło: Simon Fraser

Jaka to melodia?



Firma Venzero zaprezentowała przenośny odtwarzacz muzyki ONE wyposażony w funkcję rozpoznawania piosenek (technologia MusicMarker). Przy wymiarach 98 x 58 x 14 mm i wadze 100 g ONE oferuje aż 8 GB miejsca na dysku i dwucalowy wyświetlacz. Cena ONE to ok. 1250 zł.

Źródło: Venzero

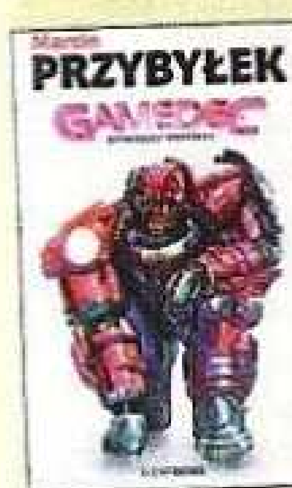
Dzwoń i kręć



Nokia N93 to nowy model telefonu fińskiego potentata. Dzięki obiektywowi Carl Zeiss Vario-Tessar urządzenie może być używane jako kamera i nagrywać obrazy w rozdzielczości 2048 x 1536 (przy 30 klatkach na sekundę). Matryca N93 to 3,2 Mpix. Cena tego cudeńka to ok. 2200 zł.

Źródło: Nokia

Gamedec. Sprzedawcy lokomotyw

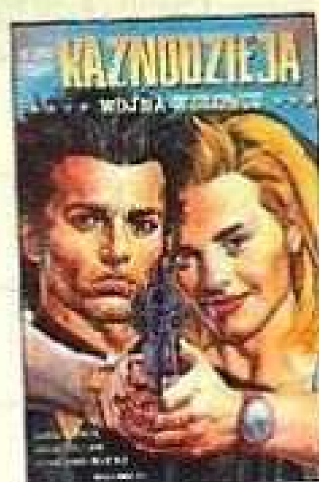


Powieść Marcina Przybyłka przypomina mi najlepsze rzeczy, jakie czytałem ze Stephensona czy Gibsona. Autor wykreował świat technologii posuniętej tak daleko, że człowiek nie musi mieć ludzkiego ciała, a nawet w ogóle się urodzić. **Życie w sieci staje się alternatywą dla „realium”.**

Ten świat to rzeczywistość ścierających się ze sobą potężnych korporacji, mediów manipulujących społeczeństwem i grupki przyjaciół, którym przewodzi gamedec (gierczany detektyw) Torkil Aymore. **Ludzkość stoi na granicy nowego przełomu technologicznego, ale kryje się za tym wielka, mroczna tajemnica.** Czy można ją poznać i przeżyć? Torkil będzie na pewno próbował...

Tytuł: „Gamedec. Sprzedawcy lokomotyw”
Autor: Marcin Przybyłek
Wydawca: SuperNowa
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 14,90 zł

Kaznodzieja: Wojna w słońcu

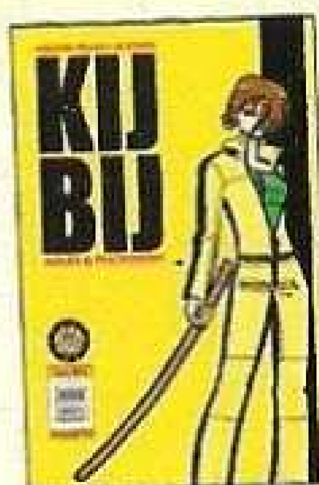


Po dwóch albumach opisujących historie postaci drugoplanowych oraz niezłym, ale mało znaczącym dla rozwoju głównego wątku tomie „Na południe”, Kaznodzieja powraca w świetnej formie. **Scenariusz obfituje w zaskakujące zwroty akcji i zapierające dech sceny walki, a znakomite dialogi jak zwykle bawią, uczą.** Zgodnie z duchem serii – choć nie brakuje tu strzelanin, brudnego seksu i zwyrodnialców wszelkiej maści – najważniejsze w tej opowieści jest łączące trójkę bohaterów uczucie... Uczucie, które zostanie poddane ciężkiej próbie...

Jeśli jesteś fanem cyklu, mogłeś „odpuścić” sobie ostatnie albumy, „Wojna w słońcu” to jednak coś, co po prostu trzeba mieć. Duet Ennis & Dillon po raz kolejny pokazuje wysoką klasę!

Tytuł: „Kaznodzieja: Wojna w słońcu”
Scenariusz: Garth Ennis
Rysunki: Steve Dillon, gościnnie Peter Snejbjerg
Liczba stron: 240
Wydawca: Egmont
Cena wydawcy: 59,00 zł

Kolejne prawie 48 stron. Kij Bij



Na kolejny tom „48 stron” musieliśmy czekać aż dwa lata. Jedno jest pewne – autorzy nie wykorzystali tego czasu, pracując nad Kij Bijem. **Rysunki wyglądają na robione jakby od niechcenia, a scenariusz, choć miejscami zabawny, nie trzyma się przysłowiowej kupy i do niczego nie prowadzi.** To zbieranina sprawdzonych gagów, której twórcy chyba zbyt często zwracają się bezpośrednio do czytelnika, starając się sprawić wrażenie, że niska jakość albumu „to tak specjalnie, dla żartu”. Oczywiście to akurat seria zawsze charakteryzowała się podobnym niedbałym stylem, tym razem jednak doszło do „przekręcenia licznika” – i Kij Bij zwyczajnie irytuje. Autorzy z takim talentem nie powinni pozwalać sobie na tego typu wpadki!

Tytuł: „Kolejne prawie 48 stron. Kij Bij”
Scenariusz: Tobiasz Piątkowski i Robert Adler
Rysunki: Robert Adler
Liczba stron: 28
Wydawca: Mandragora
Cena wydawcy: 10 zł

BenQ FP71G

LCD-ki da się lubić



Od razu powiem, że nie przepadam za monitorami ciekłokrystalicznymi. Lista ich wad jest równie długa jak lista zalet. **Niemniej jeśli teraz miałbym zrezygnować z mojej wysłużonej płaskiej 17" (oczywiście CRT), to na pewno kupiłbym BenQ FP71G.**

Monitor ten ma praktycznie jedną charakterystyczną dla LCD wadę, której obejść się niestety nie da: **potrafi wyświetlić obraz tylko w rozdzielczości 1280 x 1024, każda inna jest do niej skalowana** (jeśli więc grasz np. w 800 x 600, obraz będzie nienaturalnie rozciągnięty i odrobinę mniej wyraźny). Poza tym jednak monitor ma same zalety. Czas reakcji jest na tyle niski, że smużenie w ogóle nie przeszkadza, a odwzorowanie kolorów (w tym czarnego!) jest prawie bezbłędne. **Kąty patrzenia są na tyle duże, że nie ma tu denerwującego przekłamywania barw**, przez co na monitor patrzeć może kilka osób jednocześnie.



Propozycja BenQ wygląda niezwykle estetycznie i cechuje się niezłymi parametrami jasności i kontrastu. Nadaje się bardzo dobrze tak do pisania, jak i gier czy oglądania filmów. **Największą jednak zaletą FP71G jest cena – można go już kupić w Internecie za 800 złotych**, co jak na sprzęt tej klasy jest wynikiem naprawdę znakomitym. Jeśli cierpisz na brak miejsca na biurku lub potrzebujesz idealnej geometrii obrazu za stosunkowo niewielką kwotę – ten monitor to bardzo dobry wybór.



Brakuje tu tylko wtyczki USB.

INFO

Producent:	BenQ http://www.benq.pl/
Dystryb. w Polsce:	BenQ Polska http://www.benq.pl/
+	czas reakcji matrycy • dobre jasność i kontrast • estetyczny wygląd
–	oczywiście to wciąż tylko jedna rozdzielczość • brak USB
cena dystrybutora 875,00	cena w sieci 800,00

Dane techniczne

- rozmiar matrycy: 17"
- rozdzielczość: 1280 x 1024
- kąt widoczności: 140°/130°
- kontrast: 500:1 (600:1 maks.)
- jasność: 260 cd/m2 (300 cd/m2 maks.)
- czas reakcji: 12 ms
- wymiary: 362 x 378 x 135 mm

Dobre rozwiązanie dla kogoś, kto chce kupić porządny i ładny monitor LCD za jak najniższą cenę.

Saitek Pro Gamer Command Unit

Pół klawiatury poproszę

Nowe urządzenie Saiteka ma w założeniu uprzyjemnić zabawę dotychczasowym zwolennikom grania za pomocą klawiatury. Aby nie męczyć ponad miarę naszych klawiaturek, możemy skorzystać z przygotowanego specjalnie do gier Pro Gamera.

Urządzenie posiada 21 klawiszy oraz grzybek (analogowy). Specjalny arm rest wykonano z tworzywa, który jest dzielony przez niebieski pasek plastiku (podświetlenie). Iluminowane są również klawisze od 1 do 14, i to w taki sposób, że nawet w zupełnej ciemności łatwo odczytać symbole na nich. Dziwne, że pozostałe przyciski (od 15 do 21) nie są podświetlone.

Konfiguracja Pro Gamera jest dziecinnie prosta – wystarczy jedno kliknięcie, aby wywołać odpowiednie menu. Dodatkowo, urządzenie posiada dużo gotowych ustawień do najpopularniejszych gier.

Ułożenie przycisków względem całej konstrukcji jest nieco nietypowe, co początkowo sprawia trudność w swobodnym operowaniu Pro Gamerem. Co więcej, **nawet po długim treningu niektóre przyciski obsługuje się gorzej niż inne.** Bywa tak np. z guzikami umieszczonymi pod kciukiem – naprawdę trudno wcisnąć tylko jeden z nich.



Wizualnie Pro Gamer prezentuje się bez zarzutu. O ile wykończenie obudowy kontrolera wydaje się bardzo dobre, to przyciski są znacznie gorszej jakości. A to przecież na nich spoczywa cały „ciężar pracy".

Pro Gamer to urządzenie, do którego długo musiałem się przyzwyczajać, a ostatecznie i tak wróciłem z ulgą do wysłużonej klawiatury. Nie znaczy to, że sprzęt Saiteka jest nieużyteczny, a jedynie, że powinieneś naprawdę dobrze przemyśleć ewentualny, niemały w końcu wydatek.



Przyciski wykonano z dość topornego tworzywa, ale są rozstawione daleko od siebie, co jest wygodne.

INFO

Producent:	Saitek http://www.saitek.pl/
Dystryb. w Polsce:	Koruma Polska http://www.saitek.pl/
+	interesujący wygląd • długi i gruby przewód • podświetlenie • regulacja pozycji konsoli z grzybkiem
–	wysoka cena • nie wszystkie klawisze są podświetlane • niemożność przesunięcia arm resta • nie do końca przemyślana ergonomia
cena dystrybutora 169,00	

Dane techniczne

- 1 grzybek
- długość kabla: 190 cm
- 21 programowalnych przycisków
- 4 tryby działania
- podłączenie: USB
- podświetlenie: TruVu
- gwarancja: 2 lata

Sprzęt bardzo ładny, podczas gier wygodny, o ile masz duże dłonie i cierpliwość, aby się do Pro Gamera przyzwyczaić.

NEWS

Geniusz w natarciu



Genius zaproponował interesujący zestaw głośników o nazwie SW-HF 5.1 500. Składa się na niego subwoofer i pięć satelitów (drewniane obudowy). Łączna moc SW-HF to 150 W RMS (75 W dla głośnika niskotonowego i 5 x 15 W dla satelitów). Do urządzenia można podłączyć kompka, DVD, CD i MP3, a także konsolę do gier. Cena 350 zł.

Źródło: Genius

BenQ robi zdjęcia



DC E600 to nowość w ofercie aparatów cyfrowych z BenQ. DC wyposażono w 2,5-calowy wyświetlacz LCD LTPS*, 24 MB wbudowanej pamięci, gniazdo SD, mikrofon, głośnik, 3-krotny zoom oraz obracający się w trzech kierunkach obiektyw w przesuwanymi soczewkami. Rozdzielczość aparatu to 6 megapikseli, a cena – zaledwie 790 zł!

*** Low Temperature Poly Silicon – gwarantuje niższe zużycie energii.**

Źródło: Benq

Klawiatura na nogach



Podczas szóstej edycji Hong Kong Footwear Design Contest nagrodę główną w kategorii butów sportowych zgarnęła para wykonana z klawiatur komputerowych. Nike i Adidas są w wielkich opałach, tyle że jeszcze tego nie wiedzą. Niestety nie poinformowano, czy zwycięskie trampki wejdą do produkcji masowej.

Źródło: Computer

Cichy i skuteczny



Sharkoon zaprezentował nietypowy zasilacz Phase-Tech o mocy 350 W, wyposażony w technologię CoD (Cooling on Demand – chłodzenie na żądanie). PT chłodzi pasywnie (przez radiatory), a włącza się dopiero, kiedy komputer tego wymaga. Dzięki temu jest niezwykle cichy. Cena PhaseTech to ok. 170 zł.

Źródło: Sharkoon

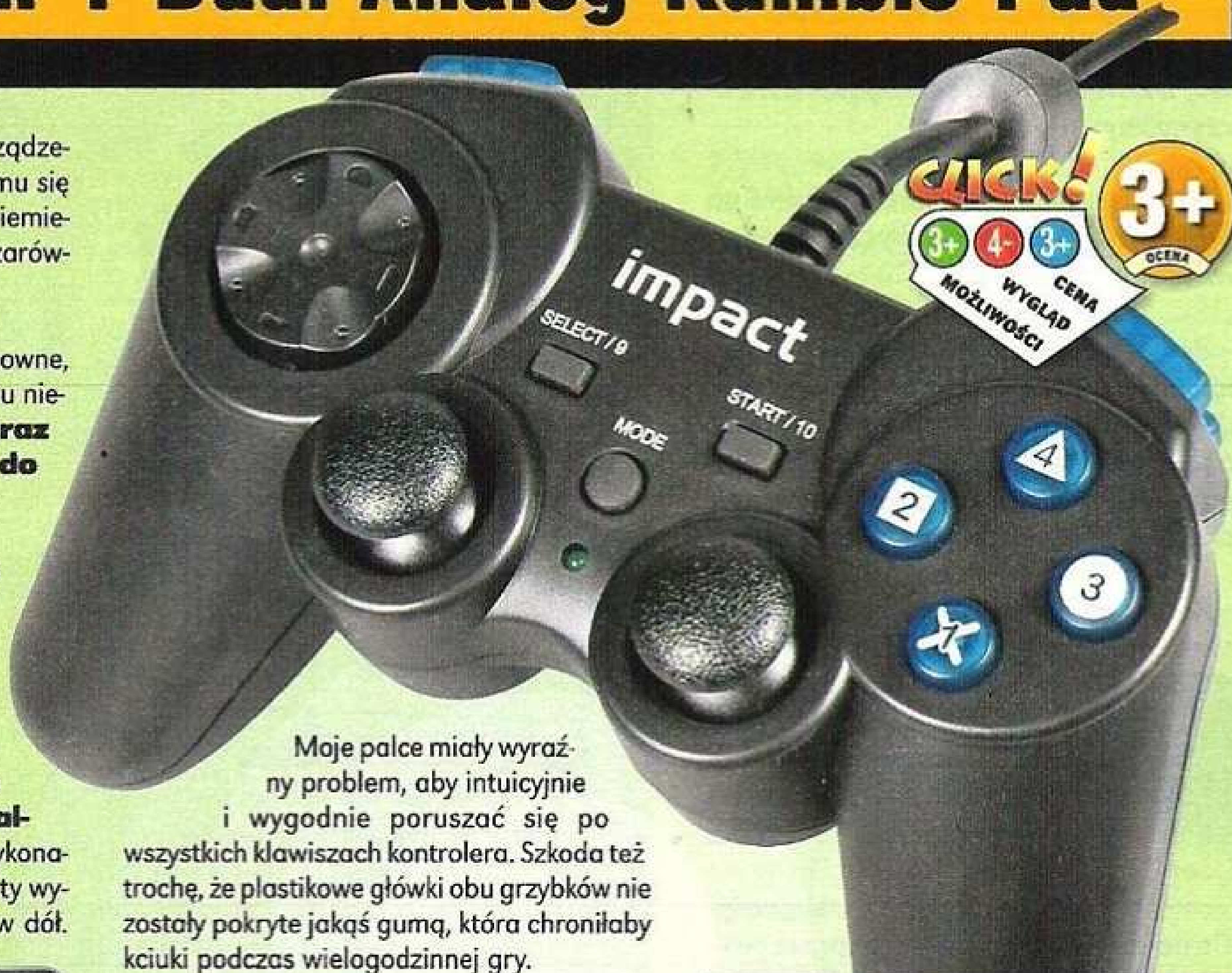
Impact 2 in 1 Dual Analog Rumble Pad

Podwójny agent

Impact Dual Analog wydaje się urządzeniem standardowym, dopóki bliżej mu się nie przyjrzeć. Okazuje się, że kontroler niemieckiej firmy jest przeznaczony do pracy zarówno z PC, jak i PS2.

Rozwiązanie takie wydaje się o tyle sensowne, że nie trzeba wówczas trzymać w domu niepotrzebnego, dodatkowego sprzętu. **Teraz wystarczy jeden pad, zarówno do PC, jak i konsoli.**

Impact posiada dwie wtyczki na jednym kablu – wybierasz właściwą, w zależności od tego, na którym urządzeniu chcesz grać (komp czy konsola). Przewód jest gruby i długi, wykonanie samego pada na pierwszy rzut oka bez zarzutu. **Dual Analog nieprzypadkowo przypomina z wyglądu DualShocka 2.** Niestety w szczegółach wykonania Dual Analog nieco zawodzi. Uchwyty wydają się odchylone trochę za mocno w dół.





Każdy przycisk oznaczono i podpisano, tak więc nikt nie powinien się zgubić.

Moje palce miały wyraźny problem, aby intuicyjnie i wygodnie poruszać się po wszystkich klawiszach kontrolera. Szkoda też trochę, że plastikowe główki obu grzybków nie zostały pokryte jakąś gumą, która chroniłaby kciuki podczas wielogodzinnej gry.

Skuteczność pada w grach wypadła zadowalająco. **Działanie przycisków wydawało mi się nieco za twarde, chociaż ich dobre, klasyczne rozplanowanie należy zaliczyć na plus.** Efekt wibracji, którym może poszczycić się Dual Analog, generują dwa silniczki. Wrażenie wstrząsów jest wyraźne i mocne. Jeśli ktoś lubi kontrolery o wyraźnej masie i ciężarze, to będzie zadowolony – dla mnie Dual Analog jest nieco za ciężki.

Właściwie zarówno na PC, jak i na PlayStation 2 bez problemu znajdziesz lepsze kontrolery niż wyprodukowany w Chinach Dual Analog. Produkt uniwersalny często bywa po prostu przeciętny – i tak niestety jest w wypadku Dual Analoga.

INFO

Producent:	Saitek http://www.saitek.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Karzmo Polska http://www.saitek.pl/
+	solidna konstrukcja • długi kabel przyłączeniowy • efekt wibracji • działa na PC i PlayStation 2 • dobra cena
−	niewygodne uchwyty • jak dla mnie, za twarde grzybki • spory ciężar
cena dystrybutora 89,00	

Dane techniczne

- 2 analogowe grzybki
- długość kabla: 2 m
- programowalne przyciski: 12 + D-pad
- podłączenie: USB 1.1, gniazdo PlayStation 2
- efekt wibracji
- gwarancja: 2 lata

Solidna, mocna konstrukcja, która przetrzyma nawet nalot. A na dodatek zadziała z PC i PlayStation 2. Ot co!

Sprytne konwertowanie



Firma SeaGrand zaproponowała przenośny player CD/MP3, który może skonwertować „w locie" płytę audio do formatu MP3 i skopiować całość na flash drive lub kartę pamięci SD. EZ6 ma wbudowany czytnik SD i port USB. Wymiary urządzenia to 145 x 145 x 43 mm, cena: około 550 zł.

Źródło: SeaGrand

Piłkarski poker



Genius też postanowił uświetnić mistrzostwa świata w piłce nożnej i wypuścił myszkę mundialową! Navigator P300 Football może być złoty lub srebrny, standardowa czułość pracy gryzonia to 800 dpi, kontroler posiada też zwijany kabel. Cena: około 55 zł.

Źródło: Genius

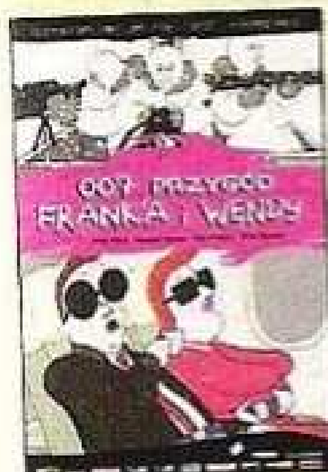
Płaski jak deska



Toshiba zaproponowała wyświetlacz LCD o grubości zaledwie 2,9 mm i wadze 182 g! (przy przekątnej 12 cali). Ekran pracuje w rozdzielczości 1280 x 800 i z jasnością 300 cd/m2. Matryca oparta jest na technologii niskotemperaturowego polisilikonu. Dzięki niej nooteboki będą lżejsze o ok. 30%!

Źródło: Toshiba

007 przygód Franka i Wendy



Estońska komedia animowana a la „Archiwum X"? Czemu nie! Na film zatytułowany „007 przygód Franka i Wendy" można się już wybrać i zapowiada się, że będzie to dobrze spędzony czas. Co prawda wygląd Wendy i Franka nie dostarczy widzom wrażeń natury estetycznej, ale reszta ma być niemal doskonała.

Intryga zawiązała się, gdy heroiczni agenci FBI trafiają do Estonii – kolebki i wylęgarni zła, znajdującej się prawdopodobnie gdzieś daleko za Alaską. Ta tajemnicza dla większości Amerykanów kraina specjalizuje się m.in. w produkcji kiełbas. Dzięki perfekcyjnemu wyszkoleniu, zimnej krwi i kilku zbiegom okoliczności agenci FBI odkrywają, że kiełbasa bierze się z obywateli Estonii, a wszystko tak naprawdę to zakrojony na szeroką skalę spisek zmierzający do podbicia świata.

I wszystko jasne! Wendy i Frank nie wystąpią w nowej edycji programu „Chcę być piękna", ale za to uratują naszą planetę przed zagładą.

Premiera kinowa: 05.05.2006
Gatunek: komedia animowana
Produkcja: Estonia

Lassie



„Lassie" zna chyba każdy, bowiem w słusznych czasach polska telewizja zakupiła od zachodnich imperialistów serial TV, który stał się niekwestionowanym hitem w nadwiślańskim kraju i przyczynił do masowej hodowli owczarka szkockiego.

Od kinowej premiery pierwszego filmu minęło już ładnych parę dziesiątków lat (film z 1943 roku z Roddym McDowallem i Donaldem Crispem), ale dramatyczna i wzruszająca historia Lassie wcale nie zbladła.

W wersji AD 2005 „Lassie" wszystko zaczyna się w górniczej osadzie w Yorkshire tuż przed rozpoczęciem II wojny światowej. Gdy dla rodziny Carraclough nastają ciężkie czasy, rodzice rozżalonego 9-letniego Joe'ego postanawiają odstąpić ich ukochanego psa, Lassie, księciu Rudling.

Tak zaczyna się 800-kilometrowa przygoda Lassie, który ucieka nowemu panu i próbuje powrócić do ukochanego chłopca. Jeśli szukasz jakiegoś wyciskacza łez, aby poprzytulać się w kinie z dziewczyną, „Lassie" będzie w sam raz!

Premiera kinowa: 12.05.2006
Gatunek: przygodowy
Produkcja: USA

Agent XXL 2



Po sześciu latach od udanej koprodukcji niemieckich i amerykańskich filmowców, którzy wysmażyli komedię zatytułowaną „Agent XXL", doczekaliśmy się sequela filmu.

Tym razem Malcolm Turner (Martin Lawrence) wciela się w gosposię państwa Fuller. Gospodarz domu jest podejrzewany o zaprojektowanie groźnego wirusa komputerowego, który wypruwa najtajniejsze rządowe serwery. W przebraniu Mamuśki Turner próbuje zdemaskować hackera, a przy okazji musi poprowadzić... konkurs piękności dla nastolatek!

Martin Lawrence to spec od komedii, chociaż ja pamiętam go przede wszystkim jako Marcusa Burnetta z „Bad Boys". Tym razem też będzie biegał z pistoletem, ale w nieco bardziej obszernym uniformie...

Soczysty, jak to w amerykańskich filmach bywa, łopatą podany żart, sporo gagów w stylu Leslie Nielsena. Już możesz zobaczyć to w kinie! Myślę, że będzie warto.

Premiera kinowa: 12.05.2006
Gatunek: komedia
Produkcja: USA

W powietrzu wisi już zapach lata, wakacje tuż-tuż. Ja najchętniej wyciągnąłbym wysłużoną dwururkę i pojechał polować na daleką Kamczatkę. Jeśli macie lepsze lub oryginalniejsze plany, dajcie znać. Najciekawsze listy mają szansę na nagrodę Niebieskiej Skrzynki. Aha, pomysł spędzenia wakacji w basenie i ze skrzynką piwa już był, więc go nie powielajcie.

Herr Odyn

Nagrodę Niebieskiej Skrzynki otrzymuje autor listu: „Do serca lub nie". Gratulujemy!

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Dlaczego nagrody to ciągle jakieś gry? Nie możecie choć raz dać kosiarki spalinowej lub automatu do robienia waty cukrowej? Wielu z nas bardziej by się to przydało!

Jar

CLICK! A ja się dziwię, dlaczego w „Wędkarzu Polskim" można wygrać zestawy błystek, kiedy jestem niemal pewien, że ludzie woleliby lokówki! Granda, nie uważasz!?

Do serca lub nie

Pisze ten list aby zasygnalizować co mi się podoba a co nie. To co uczynicie z tymi uwagami to wasza sprawa, weźmiecie je do serca bądź nie. Zaczynajmy:

- zmieńcie system oceniania z 1 do 6 na od 1 do 10. Obecny ma zbyt ogólny charakter.

- Zacznijcie sie podpisywać pod recenzjami! Pseudonimem bądź czymkolwiek! Jak mam „zjechać" za głupią recenzje bądź pochwalić za znakomitą skoro nigdy nie wiem kto ją napisał? Podpisujcie sie (to niewiele miejsca wymaga).

- Rozważcie możliwość opisywania na łamach czasopisma programów (niekoniecznie służących do grania).

Pozdrawiam
Lion

CLICK! Dzięki za sygnały! Co do serca, to jest już zajęte przez pewną panią. Zapytam się jej, czy zrobi miejsce na kilka uwag.

Systemu ocen nie zamierzamy zmieniać właśnie dlatego, że mają one mieć charakter ogólny. Nie odmierzamy not wagą aptekarską, bo gusta są różne. Ocena jest tylko pewną wskazówką, że gra MOŻE się spodobać lub nie. Recenzent przedstawia swoje subiektywne zdanie o danym tytule i choćby nie wiem jak się naprężał i zjadł tysiąc kotletów, nie zamieni się w alfę i omegę.

Podpisy pod recenzjami są. Fakt, że nie widać ich na pierwszy rzut oka. Jak dobrze się przyjrzysz, na pewno je zauważysz. Szukaj obok oceny!

Pomysł opisywania programów nie przejdzie. Pewnie, też chciałbym kupić jedno czasopismo i mieć w nim recki gier i progsów, nowości sprzętowe, może jeszcze dział automoto, parę stron o wędkarstwie i obowiązkowo dla podbicia adrenaliny analizę encefalogramu mózgu czołowych polityków w naszym kraju. Ale ile stron by to zajęło i jakie byłyby koszty?

●●●

Nie jestem chciwy

UWAGA CZYTELNICY I REDAKCJA! Nie jestem chciwy ale mam nadzieję, że zrobicie mi spóźniony prezent urodzinowy (miałem je 14 stycznia). PS Wasze komiksy też są fajne ale przykrótkie.

Michał G.T.O.

CLICK! Dobrze, że zmieściłeś się w tym roku z tą informacją. Akurat mamy dla ciebie lekko spóźniony prezent: sanki! Co do komiksów, to nie będziemy ich sztucznie rozciągać, no, chyba że zaczniecie nas o to bardzo męczyć, to wydłuuużyyyymyyyyy!

PS Dobra, niech ci będzie. Masz od nas urodzinowe zdjęcie.



●●●



Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W zamian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy pierwsze osoby (każdorazowo będziemy publikować listę zwycięzców). Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!

Mam problem

Od kilku tygodni mam problem! Moi rodzice zajmują w weekend na kilka godzin komputer! Zawsze grają w Most Wanted lub w inne wyścigówki. Poza tym, jeżeli ktoś z nich przegra, w domu jest niezbyt miła atmosfera. Poradźcie co mam zrobić?

Łysy Odys

CLICK! Biedaku! I tobie zostało tylko te nędzne pięć dni! Ech, niesprawiedliwość! A na serio: te kilka godzin chyba przebolejesz? Jeśli chodzi zaś o to, że w trakcie i po wyścigach samochodowych w powietrzu wiszą zaostrzone siekiery, to sprawa nie jest już tak prosta. Może to syndrom Mad Maxa? Wiesz, wszyscy odczuwamy mniejsze lub większe emocje związane z grami, szczególnie takimi, gdzie jest element rywalizacji z żywym graczem. Może pokaż rodzicielom inne gry, np. The Sims. Niestety, jeśli ich wessie, będziesz musiał dzielić się kompem również w pozostałe dni tygodnia, ups!

PS Masz świetną ksywę, tak trzymaj! Lol.

●●●

Marzenia jak ptaki

Moim marzeniem jest zostać policjantem. W związku z tym czy moglibyście mi przesłać jakąś gierkę związaną z policją. Jak by się dało to z małymi wymaganiami sprzętowymi ponieważ mam słabego kompa, wiecie, niektóre gry mi się zacinają. Proszę bardzo o tę gierkę, jak dacie radę to pocztą.

Rafał Rz.

CLICK! Nie napisałeś, jak starego masz kompa. Ja moją służbę w policji zacząłem wiele lat temu na Amidze dzięki świetnej grze Police Quest. Możesz też odpalić tytuł, gdzie służą chłopaki ze specjalnych oddziałów policji (SWAT). Pocztą ci ich nie wyślemy, bo to duzi goście (patrz: zdjęcie).



W kupie, mości panowie, w kupie! (Oddział SWAT w akcji).



Pamiętaj tylko, że służba nie drużba, niekiedy musisz działać incognito, tak jak ten policjant.



Powodzenia! Jak zostaniesz Komendantem Głównym Policji, to napisz znowu do nas.

●●●

Skąd w mordę

Witam Was mile!!!! Wasza gazeta jest fajna, ale mam jedno pytanie: skąd w mordę bierzecie takie fajne gry?!

Pozdro,
Kris z Giżycka

CLICK! Ba! Słyszałeś o mannie z nieba? Wyobraź sobie, że nam tak spadają gry! No dobra, w rzeczywistości to tytaniczna praca kilku ludzi, który muszą stale utrzymywać kontakty z producentami i dystrybutorami gier na całym świecie. Nie jest to takie złe, o ile lubisz dużo latać samolotem i przesiadywać całymi godzinami na biznesowych spotkaniach. Mały plus jest taki, że podają tam nie tylko wodę mineralną i słone paluszki. I teraz, w mordę, już wiesz!

●●●

Pełno tęgich głów!

Myślę, że wielu czytelników ucieszyło by się gdyby plakaty ponownie trafiły do gazety (pamiętam czasy w których były chlubą CLICKA! – niektóre nadal wiszą u mnie na ścianie). Zdaję sobię sprawę, że jest to trudne do zrealizowania jednak wiem, że u was w redakcji jest pełno tęgich głów, i któraś na pewno coś wymyśli :) Można na przykład dawać plakaty raz na 2-3 miesiące albo nawet rzadziej. Proszę o przemyślenie mojego maila. Pozdrawiam.

Fattom

CLICK! Z plakatami to jest tak, że mają tyle samo zwolenników co przeciwników, również w naszej redakcji. Jeden plakat oznacza cztery strony mniej recenzji i tekstów, bo zmiana objętości czasopisma oznaczałaby zmianę ceny, a tego przecież nikt nie chce. Ja osobiście jakoś wątpię w sens dodawania plakatów, no, chyba że z moją podobizną, ale na to Naczelnik się nie zgodzi. Powiem tak: jeśli naprawdę chcecie... to nas przekonajcie. Czekamy na wasze głosy.



W **Panzer Elite Action: Fields od Glory** możesz sterować 30-tonowym czołgiem. Zastanawia mnie, co w takim razie robi tu ta dziewczyna, ale to właśnie ona reklamuje tytuł gry wydanej w Polsce nakładem Cenegi. Może chodzi o to, że w maszynie jest gorąco, a laska jest strzałowym i to jest jej czołgowy uniform.

7164 konkurs SMS

Wiosenne grillowanie z Epsonem



Wygraj drukarkę

Epson PictureMate 100

Z kompletem dodatkowego papieru i tuszu na druk 200 zdjęć z wiosennych wypadów na grilla.

Epson PictureMate 100 to kompaktowe urządzenie do drukowania zdjęć o jakości znanej ze studia fotograficznego – za dotknięciem jednego przycisku i bez używania komputera!

Aby ją wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czym jest Epson Multipack?

a) nową technologią druku

b) nowym rodzajem tuszu pigmentowego

c) zestawem tuszów, dzięki którym oszczędzasz pieniądze



Odpowiedź wpisz według schematu:
CL.EP.X, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe **(A, B lub C)** i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy **do 6 czerwca 2006** r.

Fundatorem nagrody jest Epson

EPSON EXCEED YOUR VISION

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (redaktor „Arsenal w finale!" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (niebieski z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (ubrany w kimono z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor prosektor).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Radek Smektała, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondecji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17, faks (0-22) 516-35-60.



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Daxter [PSP]





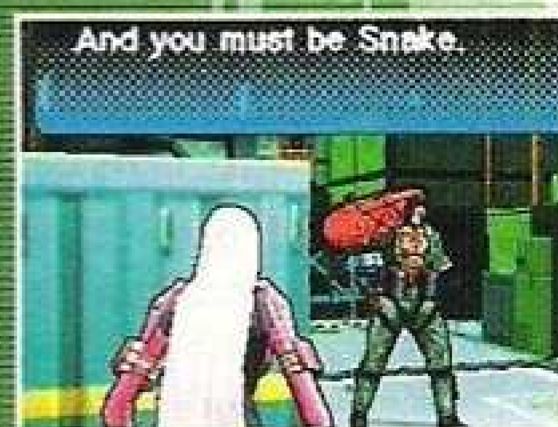
O tym, że przenośna konsolka PSP ma ogromne możliwości, wiemy już od dawna, ale **Daxter** zaskoczy nawet największych fanatyków tego sprzętu. To trójwymiarowa platformówka z jednym z bardziej popularnych bohaterów Sony, która wygląda jak na PS2, jest równie rozległa jak na PS2, a gra się w nią co najmniej tak dobrze jak... na PS2. Fabuła gry jest dość banalna – Daxter walczy z plagą robactwa, która trapi Haven City – ale mechanizmy rozgrywki już nie. Nasz bohater skacze, czołga się, macha łapką na muchy, korzysta z czegoś w rodzaju jet-packa, jeździ na odrzutowych motocyklach, a nawet... miewa nocne koszmary będące parodią znanych filmów (m.in. „Matrix", „Indiana Jones"). Po prostu czad!

2 NBA 2k6 [PS2, XBX, 360]



Fantastyczna symulacja koszykówki – doskonale oddaje walkę na boisku i... poza nim (można np. konkurować o kontrakty reklamowe obuwia sportowego). Ma rewelacyjną oprawę graficzną i dźwiękową, ogromną grywalność i tylko jeden szkopuł – to tytuł dla doświadczonych graczy. Wśród symulacji koszykówki to odpowiednik piłkarskiej serii Pro Evolution Soccer. Nie każdemu musi się to podobać.

3 Metal Gear Acid 2 [PSP]



Połączenie gry logicznej, karcianki i skradanki – **Metal Gear Ac!d** to seria naprawdę nietypowa. Druga część cyklu przynosi dużo lepszą grafikę, poprawione mechanizmy rozgrywki oraz sporo bonusów (w tym także nakładkę na konsolę, umożliwiającą oglądanie filmów w 3D). Warto!

4 PES Management [PS2]



Nietypowa produkcja Konami – menedżer piłkarski oparty na silniczku serii Pro Evolution Soccer. Ciekawy, bo pozwala w taktyczny sposób podejść do meczy, ale fanów Pro Evo będzie męczyć to, że nie mogą sami postrzelać wolnych czy rozegrać akcji. Dla koneserów.

5 Battlefield 2 [360]



Konsolowy **Battlefield 2** w edycji Xbox 360 – z podtytułem **Modern Combat**. Choć z natury jesteśmy PeCetowcami, musimy przyznać, że to najlepsza dostępna wersja tej sieciowej strzelanki – jeśli masz taką możliwość, zagraj właśnie w nią!

WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://mmolist.blogspot.com/



Opisywana niżej Tibia to nie jedyna darmowa sieciowa gra RPG – tak naprawdę istnieją ich dziesiątki, a może nawet i setki. Twórcy strony **The Best Free MMORPG List (and MMO's)** zadali sobie trud, by wyszukać i przetestować najlepsze z nich. Jeśli więc Tibia nie do końca ci się spodoba, ale czujesz, że sieciowa rozgrywka to jednak coś dla ciebie – koniecznie musisz tu zajrzeć!

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Tibia

Darmowa sieciowa gra RPG, która zdobywa coraz większą popularność i... wywołuje coraz większe kontrowersje. Wszystko za sprawą dziennikarzy „Gazety Wyborczej", którzy na podstawie jednego, oczywiście całkowicie niedopuszczalnego faktu (nastolatek rzucił się na mamę po tym, jak wyłączyła mu komputer, gdy grał w **Tibię**) tworzą wrażenie, że zabawa w tego MMORPG-a czyni z gimnazjalistów aspołecznych, agresywnych bandziorów. Jak zawsze w takiej sytuacji, warto sprawdzić samemu, jak jest w istocie...



Do ściągnięcia ze strony:
http://www.tibia.pl/ [10 MB]

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Lost Vikings

Pytanie za 100 punktów: kiedy ostatni raz grałeś w dobrą grę logiczną? Ten popularny niegdyś gatunek zniknął niemal zupełnie i jedynie twórcy shareware'owych czy freeware'owych produkcji ciągle jeszcze wypuszczają jego przedstawicieli. Tymczasem niedawna konwersja klasycznych Lemmings na PSP dowiodła, że takie tytuły wciąż doskonale bawią, a przy tym stanowią całkiem niezłą gimnastykę dla umysłu.

Ponieważ lemingi doczekały się już nowego wcielenia, teraz najchętniej zobaczylibyśmy remake innej znanej gry logicznej – **The Lost Vikings**. To wybór tym lepszy, że gra, poza sprawnie działającymi szarymi komórkami, wymagała od graczy również zręczności. Nowe przygody trójki Wikingów zaginionych w obcych dla nich światach (m.in. w starożytnym Egipcie) na pewno znalazłyby wielu nabywców.



Jedyna gra...



...w której Tomasz Frankowski jest... brunetem.

Mistrzostwa Świata FIFA 2006

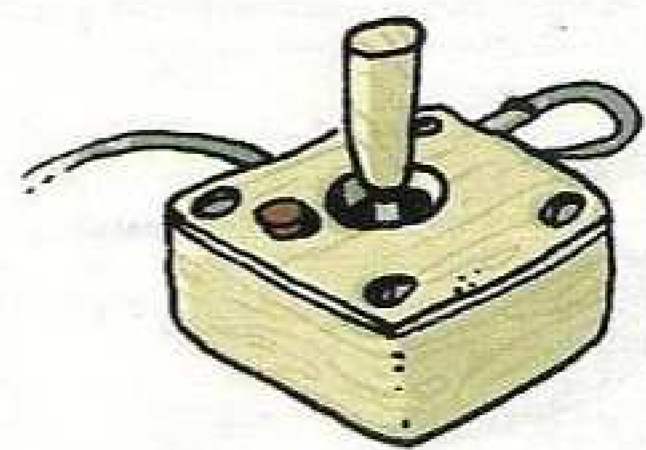
OLD SKULL HARDKOR





Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2006





POLSKA JEST JEDNYM Z NIEWIELU KRAJÓW, W KTÓRYCH PRODUKOWANO JOYSTICKI... Z DREWNA. PODOBNE URZĄDZENIA DO DZIŚ MOŻNA KUPIĆ NA PRZYKŁAD W CHINACH.

Wszystko na TWOJĄ komórkę

WapSter.pl®

WAP.WAPSTER.PL   WWW.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

B2867493LZ9, B2867256LZ9, B2331103LZ9, B2851123LZ9, B2867431LZ9, B2724119LZ9, B2867126LZ9, B2598888LZ9, B2851314LZ9, B2860835LZ9, B2851305LZ9

B2847360LZ9, B2676271LZ9, B2846352LZ9, B2812126LZ9, B2769481LZ9, B2856287LZ9, B2872839LZ9, B2807714LZ9, B2854331LZ9, B2852470LZ9, B2732863LZ9

B2847115LZ9, B2305205LZ9, B2856331LZ9, B2854303LZ9, B2851313LZ9, B2299039LZ9, B2866971LZ9, B2257473LZ9, B2816773LZ9, B1322155LZ9, B2863678LZ9

B2863681LZ9, B2705632LZ9, B2865873LZ9, B2845880LZ9, B2780046LZ9, B2867087LZ9, B2816809LZ9, B2860816LZ9, B2760667LZ9, B2867363LZ9, B2811528LZ9, B2811997LZ9, B2755478LZ9

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271LZ9**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271LZ9**).

GRY JAVA NR 7928

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

JV1475LZ9 (Królestwo Rozpusty), JV1492LZ9 (Bird), JV1481LZ9 (Sky Force), JV1499LZ9, JV1447LZ9 (Kung Fu Fighters), JV1462LZ9 (Lekcja Anatomii), JV1484LZ9 (Tower Adventure), JV1138LZ9 (Tank Racer), JV1476LZ9 (Pokaż zdjęć), JV1460LZ9 (Harem Monkey), JV1500LZ9 (Sexi Sąsiadka)

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458LZ9**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458LZ9**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458LZ9**).

DZWONKI — POLI 7428, MONO 7228, REAL 7428

POLI: NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO, PANASONIC

MONO: NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON

REAL: NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, SAGEM, PANASONIC, SENDO, LG, SHARP (MP3, WAV, AWB, AMR)

Tytuł	POLI 7428	MONO 7228	REAL 7428
2 bajki	PT2679298LZ9	T2679320LZ9	RM2730343LZ9
Czemu tak jest (Nowator feat Lerek)	PT2807269LZ9	T2807272LZ9	RM2809295LZ9
Explosion	PT2515380LZ9	T2514874LZ9	RM2805130LZ9
Film: Rocky III: Eye Of The Tiger	PT1149683LZ9	T576914LZ9	RM2730308LZ9
Halo Kochanie	PT2851209LZ9	T2851582LZ9	RM2851219LZ9
Jesteś Szalona (Boys)	PT1483774LZ9	T1483743LZ9	RM2293620LZ9
Kaczuchy	PT671730LZ9	T1197114LZ9	RM2816781LZ9
Kocham (Kaczy feat. Mezo)	PT2822445LZ9	T2823606LZ9	RM2823601LZ9
Kreskówka: Pszczółka Maja	PT659875LZ9	T10430LZ9	RM2781343LZ9
Liga Mistrzów	PT2003325LZ9	T2008490LZ9	RM2748041LZ9
Love Generation	PT2679273LZ9	T2679330LZ9	RM2576716LZ9
Mogliśmy (Verba)	PT2818338LZ9	T2818418LZ9	RM2818372LZ9
Na kolana	PT2742035LZ9	T2743202LZ9	RM2816783LZ9
Nasty Girl	PT2806303LZ9	T2807258LZ9	RM2752977LZ9
Pozwól Żyć (Gosia Andrzejewicz)	PT2844493LZ9	T2844497LZ9	RM2844495LZ9
Serial: Czterej Pancerni I Pies	PT658342LZ9	T919LZ9	RM2732652LZ9
Serial: Kryminalni	PT2576443LZ9	T2577086LZ9	RM2704458LZ9
Sorry	PT2771980LZ9	T2771986LZ9	RM2752970LZ9
Temperature	PT2852528LZ9	T2853964LZ9	RM2783395LZ9
Trebles (MBrother)	PT1892626LZ9	T1908303LZ9	RM1892659LZ9
Wyginam Śmiało Ciało	PT2410472LZ9	T2410478LZ9	RM2559677LZ9
Zero do stracenia (Kasia Wilk)	PT2818393LZ9	T2818414LZ9	RM2818421LZ9
Beichte	PT2854076LZ9	T2860384LZ9	
Big City Life	PT2599307LZ9	T2599329LZ9	
Control Myself	PT2851378LZ9	T2860364LZ9	
Der letzte Tag	PT2795871LZ9	T2795971LZ9	
Equador	PT671706LZ9	T897281LZ9	
Film: Gliniarz z Beverly Hills	PT740347LZ9	T653933LZ9	
Film: Mortal Kombat	PT1269606LZ9	T1260973LZ9	
Gegen Meinen Willen	PT2729123LZ9	T2729124LZ9	
Gnijący świat	PT2852536LZ9	T2860454LZ9	
Gomenasai	PT2844520LZ9	T2844525LZ9	
Happy Birthday	PT2860704LZ9	T2860680LZ9	
Hey St. Peter	PT2851186LZ9	T2852465LZ9	
House Baby	PT2807137LZ9	T2807781LZ9	
Kylie	PT2679272LZ9	T2679329LZ9	
La Camisa Negra	PT2514767LZ9	T2514799LZ9	
Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2505237LZ9	T2505391LZ9	
Policeman	PT2759757LZ9	T2792401LZ9	
Pump it	PT2844886LZ9	T2847082LZ9	
Radio Video	PT2847023LZ9	T2847102LZ9	
Różowa Pantera	PT657679LZ9	T931536LZ9	
Say say say	PT2862007LZ9	T2863582LZ9	
Schwarz	PT2771984LZ9	T2771990LZ9	
Shot	PT2851328LZ9	T2860379LZ9	
So Sick	PT2871025LZ9	T2871030LZ9	
Strażnik Texasu	PT2134106LZ9	T2140731LZ9	
Ultimatum	PT2851180LZ9	T2852462LZ9	
Ważne (Mezo)	PT2836383LZ9	T2836384LZ9	
Zawodnik (52 Dębiec)	PT2834373LZ9	T2836387LZ9	

NOWOŚĆ

ODSŁUCHAJ DZWONEK PRZED ZAKUPEM!

WSZYSTKIE OPRÓCZ MONOFONICZNYCH

ZADZWOŃ

*71405

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472LZ9**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**" (NP. **SA2410472LZ9**).

MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, DLA **NOKII**, **SENDO**, **MITSUBISHI**, **SAMSUNGA**, **SONY ERICSSONA** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662LZ9**), DLA **SIEMENSA** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**J**" (NP. **J1213662LZ9**), DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**H**" (NP. **H1213662LZ9**), DLA **SAGEMA** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**GM**" (NP. **GM1213662LZ9**).

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677LZ9**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452LZ9**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ANIMACJE NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC

AN2767542LZ9, AN2767278LZ9, AN2298778LZ9, AN2712141LZ9, AN2363827LZ9, AN2720832LZ9, AN1649107LZ9, AN2527599LZ9

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN2328802LZ9**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN2328802LZ9**). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

SMS GRAFICZNY NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

L996346LZ9, L970341LZ9, L715557LZ9, L594401LZ9, L611139LZ9, L504534LZ9, L1951002LZ9, L679800LZ9, L1493308LZ9, L1299706LZ9

L876331LZ9, L878336LZ9, L676887LZ9, L2289457LZ9, L2839257LZ9, L2261835LZ9, L1931581LZ9, L1878200LZ9, L1806858LZ9, L1550806LZ9

L962745LZ9, L755968LZ9, L876331LZ9, L909096LZ9, L2836276LZ9, L890602LZ9, L2743735LZ9, L543560LZ9, L2121022LZ9, L1155200LZ9

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228** W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815560LZ9**) - WSZYSTKIE TELEFONY. TYLKO DLA **SIEMENS** ZAMIAST "L" WPISZ "D" (NP **D815660LZ9**); **NOKIA WYGASZACZ** ZAMIAST "L" WPISZ "V" (NP. **V815660LZ9**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860860X60X:L81566LZ9**).

FILMY VIDEO NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC (3GP)

MV2855995LZ9 (Happy Tree Friends), MV2855968LZ9 (Happy Tree Friends), MV2855965LZ9 (Happy Tree Friends), MV2867060LZ9, MV2867045LZ9, MV1753429LZ9, MV2758013LZ9 (Teledysk: I See Girls), MV2867317LZ9 (Teledysk: Explosion)

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004LZ9**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004LZ9**).

DZWONKI ODGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWB, AMR lub WAV)

Bo z telefonem nigdy nie wie się! (M)	TT2872414LZ9	Mogliśmy - Bartek (Verba) (M)	TT2852679LZ9	Ptasia grypa (M)	TT2818310LZ9
Dzwoni debil, dzwoni debil... (M)	TT2248348LZ9	No! Halo! To ja, ten no, ten... Telefon (M)	TT2525465LZ9	Siekiera, motyka, ... sms! (M)	TT2677296LZ9
Gwiazdeczko Moja, To Ja (M)	TT2760699LZ9	Odbierz, moje Słoneczko (M)	TT2760705LZ9	Twoja kobieta Cię namierza (M)	TT2765254LZ9
Halo! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360LZ9	Panie ministrze, telefon dzwoni (K)	TT2809168LZ9	Uwaga! Nadchodzi.....jest sms! (M)	TT2872426LZ9
Jest tu jakiś cwaniak? Daj piątaka (M)	TT2805455LZ9	Przystojniaczku, wyjmij mnie... (K)	TT2304369LZ9	Whassup!!! (M)	TT2674208LZ9

(K) GŁOS KOBIECY **(M) GŁOS MĘSKI**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT2248360LZ9**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT2248360LZ9**).

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM *71405 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT).

Imię: **Maja**
Wiek: **24 lata**
Chciałabym poczuć dreszczyk emocji, jeśli możesz mi to zapewnić - pisz lub dzwoń
MAJA na nr 7228
***7428**
0-708-777-660

Imię: **Ania**
Wiek: **25 lat**
Pracuję jako kelnerka. Marzą mi się całonocne imprezy do białego rana.
ANIA na nr 7228
***7428**
0-708-777-660

Imię: **Aneta**
Wiek: **19 lat**
Pochodzę z Mazur, uwielbiam wodę i noce pod namiotem. Zaprosisz mnie do siebie?
ANETA na nr 7228
***7428**
0-708-777-660

NOWOŚĆ !!!

GORĄCE RANDKI !

Flirtuj swobodnie i anonimowo! Znajdź partnera na zawsze albo na chwilę! Podaruj sobie odrobinę relaksu.

CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT) SMS to 2 PLN (2,44 z VAT)